ANIMALES FANTÁSTICOS Y DÓNDE ENCONTRARLOS

NEWT SCAMANDER

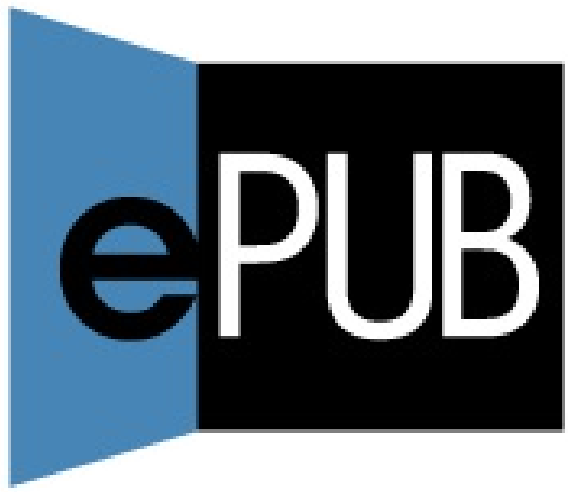
J.K. ROWLING

DEL MUNDO DE

Harry Potter

ePUB

Hay un ejemplar de Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos en casi todos los hogares de magos del país. Ahora, sólo por cierto tiempo, también los muggles pueden descubrir dónde viven los quintapeds, qué come el puffskein y por qué es mejor no dejar leche fuera de casa para un knarl.



eBooks con estilo

J.K. Rowling

Animales fantásticos y

dónde encontrarlos

ePUB v1.2

Coco 18.10.11

más libros en epubgratis.me

compartido por Ron Weasley
porque el suyo se coció a pedazos
¿y por qué no te compras otro?
escribe en tu propio libro
Hermione

el sábado te compraste una montón de
bombas fétidas; en lugar de eso te
podrías haber comprado un libro nuevo
prefiero las bombas fétidas

Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos

Newt Scamander

Edición Especial con un prólogo de
ALBUS DUMBLEDORE

te has ahorcado,
Weasley

a _ _ _ _ a n _ _ l a

~~a~~ ~~a~~ ~~a~~
~~g~~ ~~s~~ ~~y~~ ~~k~~ ~~e~~
~~x~~ ~~x~~ ~~j~~ ~~z~~ ~~k~~ ~~b~~

Harry ama
~~a Myrtle~~
~~la llorona~~

=CHUDLEY CANNONS=
Escribe el nombre de un equipo decente
en mi libro para variar, Weasley

Acerca del autor

EWTON («NEWI'») Artemis Fido Scamander. bonito nombre

Nació en 1887. Su interés por las criaturas fabulosas fue alentado por su madre, que era una apasionada criadora de bellos hipogrifos. Cuando se graduó en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, el señor Scamander pasó a formar parte del Ministerio de Magia, en el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas. Después de dos años en la Oficina para

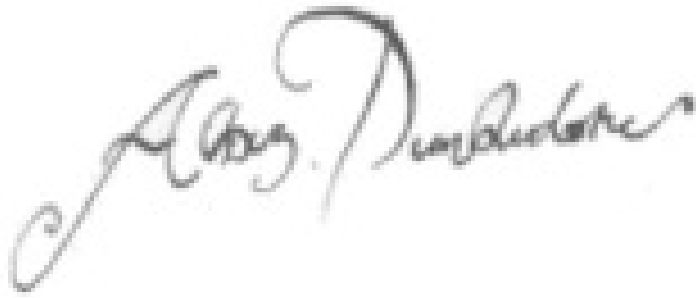
el Realojamiento de los Elfos Domésticos, años que describe como «tediosos a más no poder», fue destinado a la División de Bestias, donde sus prodigiosos conocimientos sobre animales mágicos insólitos le aseguraron un rápido ascenso.

Pese a ser prácticamente el único responsable de la creación del Registro de Hombres Lobo en 1947, dice que su mayor orgullo es la Prohibición de la Reproducción Experimental, que se aprobó en 1965 y que ha contribuido eficazmente a impedir que se creen nuevos e indomables monstruos dentro de Gran Bretaña. El trabajo del señor

Scamander en la Agencia para el Estudio y la Vigilancia de los Dragones le procuró numerosos viajes de investigación al extranjero, durante los cuales recabó documentación para su superventas mundial, Animales fantásticos y dónde encontrarlos, que se halla en su edición número cincuenta y dos.

Newt Scamander fue premiado en 1979 con la Orden de Merlín, Segunda Clase, en reconocimiento a su labor en el estudio de las bestias mágicas, la Magizoología. En la actualidad está retirado y vive en Dorset con su esposa Porpentina y sus mascotas kneazles:

Hoppy, Milly y Mauler.



Prólogo

Me sentí profundamente honrado cuando Newt Scamander me pidió que escribiera el prólogo para esta edición tan especial de Animales fantásticos y dónde encontrarlos. La obra maestra de Newt fue aprobada como libro de texto para el Colegio Howgarts de Magia y Hechicería desde que se publicó por primera vez, y tiene gran parte del mérito de las buenas calificaciones que nuestros estudiantes obtienen en la asignatura Cuidado de Criaturas Mágicas, aunque no es un libro relegado

a un uso meramente académico. Ningún hogar de magos está completo sin un ejemplar de Animales fantásticos... bien manoseado por las generaciones que lo hojearon intentando dar con la mejor manera de extirpar del césped una plaga de horklumps, interpretar los gritos luctuosos del augurey o quitarle a la mascota puffskein la costumbre de beber en el inodoro.

Sin embargo, esta edición tiene un propósito más elevado que la instrucción de la comunidad mágica. Por primera vez en la historia de la noble casa editorial Obscurus, uno de sus títulos estará al alcance de los muggles.

El trabajo de Comic Relief en su lucha para combatir las peores formas del sufrimiento humano es bien conocido en el mundo de los muggles, así que ahora me dirijo a mis compañeros magos. Sabed, pues, que no somos los únicos en reconocer el poder curativo de la risa, ya que los muggles también están familiarizados con él, y que han aprovechado este don de la forma más imaginativa posible, utilizándolo para recabar fondos con los que ayudar a salvar y mejorar vidas, una clase de magia a la que todos aspiramos.

Comic Relief ha logrado reunir unos 50.000 millones de pesetas desde 1985

(treinta y cuatro millones, ochocientos setenta y dos galeones, catorce sickles y siete knuts).

Ahora el mundo de los magos tiene el privilegio de ayudar a Comic Relief en sus esfuerzos.

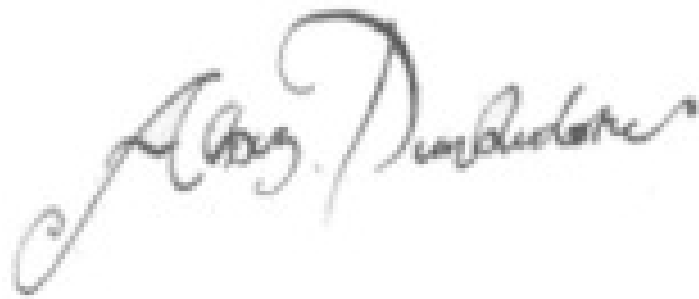
Tienes en tus manos un duplicado del ejemplar de Harry Potter de Animales fantásticos... que hasta incluye las informativas notas al margen que escribieron él y sus amigos. Aunque Harry no estaba muy dispuesto a que su libro se reimprimiera en su forma actual, nuestros amigos de Comic Relief consideraron que esos pequeños añadidos ampliaban el entretenido tono

del libro. El señor Newt Scamander, resignado hace tiempo a que su obra maestra fuera garabateada sin cuartel, lo aceptó.

Esta edición de Animales fantásticos... se venderá en Flourish y Blotts, así como en todas las librerías muggles. Los magos que deseen realizar donativos adicionales deberán hacerlo a través del banco Gringotts (pregunten por Griphook).

Sólo me resta advertir a cualquiera que haya leído este libro sin comprarlo que tiene la maldición de los ladrones. También quiero aprovechar esta oportunidad para asegurar a los muggles

que las asombrosas criaturas que se describen a continuación son imaginarias y no pueden hacerles daño. A los magos, simplemente les digo: Draco dormiens nunquam titillandus.



Introducción

Sobre este libro

Animales fantásticos y dónde encontrarlos representa el fruto de muchos años de viajes e investigaciones. Al echar la vista atrás, recuerdo al mago de siete años que pasaba horas en su dormitorio despedazando horklumps y envidio los viajes que habría de realizar: desde la jungla más oscura hasta el desierto más deslumbrante, desde el pico de las montañas hasta las ciénagas. Al crecer,

ese chico mugriento recubierto con restos de horklump perseguiría a las bestias que se describen en las páginas siguientes. He visitado madrigueras, guaridas y nidos en cientos de regiones, he sido testigo de sus poderes, me he ganado su confianza y, en ocasiones, he rechazado sus ataques con mi tetera de viaje.

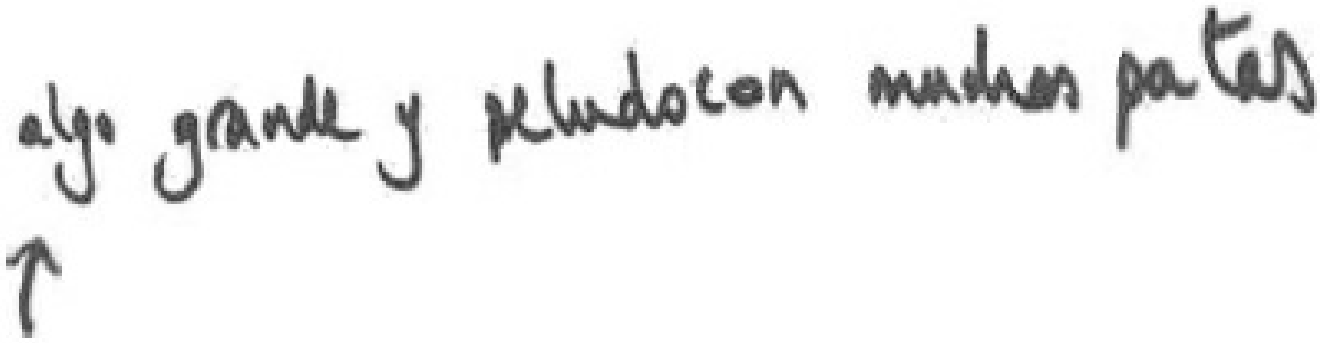
La primera edición de Animales fantásticos... nació de un encargo que me hizo en 1918 el señor Augustus Worme de Obscurus Books, quien tuvo la gentileza de preguntarme qué me parecería la idea de escribir un compendio autoritativo de criaturas

mágicas para su editorial.

Entonces yo no era más que un empleado de bajo rango del Ministerio de Magia y acepté de inmediato una oportunidad que me permitía tanto complementar mi magro salario de dos sickles por semana como pasar las vacaciones viajando por el mundo para buscar nuevas especies mágicas. El resto ya es historia de la industria editorial: Animales fantásticos... lleva cincuenta y dos ediciones.

El objetivo de esta introducción es contestar a algunas de las preguntas más frecuentes que han ido llegando en sacas de correo todas las semanas desde que

este libro se imprimiera por primera vez en 1927. La primera pregunta que trataremos de responder es la fundamental: ¿qué es una «bestia»?



¿Qué es una bestia?

La definición de «bestia» ha sido objeto de controversia durante siglos. Aunque este hecho pueda sorprender a algunos estudiantes que se acerquen por primera vez a la Magizoología, el

problema puede resultar más comprensible si nos tomamos un momento para considerar tres tipos de criaturas mágicas.

Los hombres lobo son humanos la mayor parte del tiempo (ya sean magos o muggles). Sin embargo, una vez al mes, se transforman en bestias salvajes de cuatro patas con intenciones asesinas y sin ninguna conciencia humana.

Los hábitos de los centauros no son como los de los humanos, pues viven en estado natural, se niegan a vestirse y rehuyen tanto a magos como a muggles, aunque tienen una inteligencia igual a la de ellos.

Los trolls presentan una apariencia remotamente humana, caminan erguidos y pueden aprender algunas palabras simples, pero son menos inteligentes que el más tonto de los unicornios y no tienen poderes mágicos si exceptuamos su prodigiosa y anormal fuerza.

Ahora preguntémonos: ¿cuál de esas criaturas es un «ser» -es decir, una criatura digna de derechos legales y voz en el gobierno del mundo mágico- y cuál una «bestia»?

Las primeras tentativas para decidir qué criaturas mágicas debían ser consideradas «bestias» fueron sumamente rudimentarias.

Burdock Muldoon, presidente del Consejo de Magos[1] en el siglo XIV, decretó que en adelante cualquier miembro de la comunidad mágica que caminara sobre dos piernas sería considerado un «ser», mientras que los demás seguirían siendo «bestias». En un gesto amistoso, convocó a todos los «seres» para que se reunieran con los magos en una cumbre que discutiría nuevas leyes mágicas y descubrió, para su enorme desaliento, que se había equivocado. La sala de reuniones estaba repleta de duendes que habían llevado a todas las criaturas con dos piernas que habían podido encontrar. Como nos

cuenta Bathilda Bagshot en su libro Una historia de la magia:

> *Apenas se oía nada entre los graznidos de los diricawls, los lamentos de los augureys y el canto incesante y taladrador de los fwoopers. Cuando las brujas y los magos intentaron consultar los documentos ante ellos, un grupo de hadas y duendecillos empezó a dar vueltas entre sus cabezas, riendo y parloteando. Un grupo de trolls comenzó a destrozar las paredes del recinto con sus*

mazas, mientras unas arpías se deslizaban por el lugar buscando niños para comérselos. El presidente del Consejo se puso en pie para abrir la sesión, resbaló en una pila de excrementos de porlock y abandonó apresuradamente la sala sin dejar de maldecir.

Como podemos ver, la simple posesión de dos piernas no garantizaba que una criatura mágica pudiera o quisiera interesarse por los asuntos del gobierno de los magos. Amargado, Burdock Muldoon renunció a cualquier

intento de integrar en el Consejo a otros miembros de la comunidad mágica que no fueran magos.

La sucesora de Muldoon, la señora Elfrida Clagg, intentó redefinir el concepto de «seres» con la esperanza de estrechar lazos con otras criaturas mágicas. Los «seres», declaró, son aquellos que pueden hablar el lenguaje humano. Por lo tanto, todos aquellos que pudieran hacerse entender por los miembros del Consejo estaban invitados a participar en la siguiente reunión. No obstante, una vez más hubo problemas. Los duendes enseñaron algunas frases sencillas a los trolls y éstos volvieron a

destrozar la sala. Los jarveys se dedicaron a correr entre las patas de las sillas y mordieron todos los tobillos que estaban a su alcance. Entretanto, había llegado una numerosa delegación de fantasmas (que habían sido apartados bajo la presidencia de Muldoon con el argumento de que no andaban, sino que se deslizaban), pero se retiraron indignados por lo que luego calificaron como «desvergonzado énfasis que el Consejo ponía en las necesidades de los vivos, en oposición a los deseos de los muertos». Los centauros, que con Muldoon habían sido clasificados como «bestias» y eran ahora definidos como

«seres» bajo la presidencia de la señora Clagg, se negaron a asistir al Consejo en protesta por la exclusión de la gente del agua, que sólo podía hablar en sirenio.

Hubo que esperar hasta 1811 para que se diera con definiciones que la mayoría de la comunidad mágica considerara aceptables. Grogan Stump, el por entonces recién nombrado ministro de Magia, decretó que un «ser» era «cualquier criatura que tenga suficiente inteligencia para comprender las leyes de la comunidad mágica y compartir parte de la responsabilidad que implica su formulación».[2] Los representantes de los trolls fueron

entrevistados en ausencia de duendes y se concluyó que no comprendían nada de lo que se les estaba diciendo; por lo tanto, los clasificaron como «bestias», aunque caminaban sobre dos piernas. La gente del agua fue invitada a través de traductores a asumir el estatuto de «seres» por primera vez. Pese a su apariencia humanoide, hadas, gnomos y duendecillos fueron catalogados como «bestias» con total contundencia.

Naturalmente, el asunto no terminó ahí. Todos conocemos a los extremistas que hacen campaña para clasificar a los muggles como «bestias»; todos sabemos que los centauros han rehusado el

estatuto de «seres» y han solicitado que los sigan considerando «bestias»;[3] mientras tanto, los hombres lobo han ido pasando de la División de Bestias a la de Seres y viceversa durante muchos años; en el momento en que escribimos esto, hay una Oficina de Servicio de Apoyo para Hombres Lobo en la División de Seres, mientras que el Registro de Hombres Lobo y la Unidad de Captura de Hombres Lobo entran en la División de Bestias. Muchas criaturas sumamente inteligentes son clasificadas como «bestias» porque no logran superar sus brutales instintos. Las acromántulas y las mantícoras son

capaces de mantener una conversación racional, pero intentarán devorar a cualquier humano que se les acerque. Las esfinges hablan solamente con enigmas y acertijos y son violentas cuando les dan una respuesta equivocada.

En las páginas siguientes he señalado los casos donde perdura la incertidumbre sobre la clasificación de una bestia.

Vamos ahora a planteamos lo que magos y brujas se preguntan más a menudo cuando la charla versa sobre criaturas mágicas: ¿por qué?

Una breve historia del conocimiento muggle de las criaturas fantásticas

Por más asombroso que pueda resultarle a la mayoría de los magos, los muggles no siempre ignoraron la existencia de esas criaturas monstruosas y mágicas que nosotros hemos tratado de ocultar durante tanto tiempo y con tanto

ahínco. Una mirada al arte y la literatura muggles de la Edad Media revela que gran parte de las criaturas que ahora se consideran imaginarias, se consideraban entonces reales. El dragón, el grifo, el unicornio, el fénix, el centauro: ellos y muchos otros están representados en las obras muggles de ese período, aunque habitualmente con inexactitudes casi cómicas.

Sin embargo, un examen más cuidadoso de los bestiarios muggles de esa época demuestra que la mayoría de las criaturas mágicas burlaron totalmente la atención de los muggles o fueron confundidas con otras cosas.

Examinen este fragmento de manuscrito que ha llegado hasta nuestros días y que escribió el hermano Benedicto, un monje franciscano de Worcestershire:

Hoy, mientras trabajaba en el jardín de plantas medicinales, aparté la albahaca para descubrir un hurón de tamaño descomunal. Ni corrió ni se escondió como hacen los hurones, sino que se arrojó sobre mí y me tiró de espaldas sobre la tierra mientras gritaba con una furia anormal: «¡Fuera de aquí, pelón!" y entonces me

mordió la nariz con tanta maldad que me sangró durante varias horas. El fraile no estaba dispuesto a creer que me había encontrado con un hurón que hablaba y me preguntó si había estado bebiendo del vino del hermano Bonifacio. Como la nariz estaba hinchada y me sangraba, me excusó de las vísperas.

Es evidente que nuestro amigo muggle no había desenterrado un hurón, como suponía, sino a un jarvey, que seguramente estaba persiguiendo a su

presa favorita, los gnomos.

La comprensión incorrecta es a menudo más peligrosa que la ignorancia, y el miedo que los muggles tenían a la magia aumentó indudablemente por el temor que les inspiraba lo que pudiera estar al acecho en sus huertas. En esa época la persecución de magos estaba alcanzando un punto hasta entonces desconocido, y divisar criaturas tales como hipogrifos y dragones contribuía a acrecentar la histeria muggle.

No es propósito de esta obra discutir la oscura etapa que llevó a los magos a esconderse.[4] Lo que nos interesa conocer ahora es el destino de esas

bestias fabulosas que, al igual que nosotros, tenían que ser escondidas para conseguir que los muggles se convencieran de que la magia no existía.

La Confederación Internacional de Magos planteó el asunto en la famosa cumbre de 1692. Hechiceros de todas las nacionalidades dedicaron por lo menos siete semanas de discusiones a veces ásperas a la problemática cuestión de las criaturas mágicas. ¿Cuántas especies podríamos ocultar para que no fueran detectadas por los muggles y cuáles debíamos elegir? ¿Dónde y cómo debíamos esconderlas? La polémica se recrudeció: algunas criaturas no

parecían conscientes de que era su propio destino el que se estaba decidiendo; otras contribuían activamente al debate.[5] Finalmente se llegó a un acuerdo.[6] Veintisiete especies, cuyo tamaño abarcaba desde dragones hasta bundimuns, debían ser escondidas de los muggles para crear la ilusión de que nunca habían existido más que en su imaginación.

Esa cantidad se incrementó durante el siglo siguiente, a medida que los magos adquirieron más confianza en sus métodos de ocultamiento.

En 1750, se insertó la cláusula número 73 en el Estatuto Internacional

del Secreto de los Brujos, a la que se ajustan los Ministerios de Magia del mundo entero:

> *Cada organismo de gobierno mágico será responsable del ocultamiento, cuidado y control de todas las bestias, seres y espíritus de naturaleza mágica que habiten en los límites de su territorio.*
> *Si cualquiera de esas criaturas causara daño a la comunidad muggle o se mostrara ante ella, el organismo mágico gubernamental de esa nación*

deberá someterse a las sanciones que decida la Confederación Internacional de Magos.

El ocultamiento de las criaturas mágicas

Sería absurdo negar que se han producido infracciones esporádicas de la cláusula número 73 desde que entró en vigor por primera vez. Los lectores ingleses de más edad recordarán el «episodio de Ilfracombe» sucedido en 1932, cuando un pícaro dragón galés

verde común se abalanzó sobre una playa abarrotada de muggles en bañador. Por fortuna, la valiente actitud de una familia de magos que estaba de vacaciones impidió que se produjeran desgracias. Por esa razón se la premiaría con la Orden de Merlín, Primera Clase. Aquella familia realizó la mayor tanda de encantamientos desmemorizantes de este siglo sobre los habitantes de Ilfracombre, con lo que evitó la catástrofe por los pelos.[7]

La Confederación Internacional de Magos ha tenido que multar a ciertas naciones repetidas veces por contravenir la cláusula número 73. TIoet

y Escocia son dos de las infractoras más persistentes. Los muggles han visto en tantas ocasiones al yeti, que la Confederación Internacional de Magos se vio obligada a instalar una Fuerza Operativa Internacional en las montañas con carácter permanente. Entretanto, el kelpie más grande del mundo continúa evadiendo su captura en el lago Ness y parece haber desarrollado una verdadera sed de publicidad.

A pesar de esos desafortunados percances, los magos podemos enorgullecemos de un trabajo bien hecho. No hay duda de que la inmensa mayoría de los muggles de hoy se niegan

a creer en esas criaturas mágicas que sus antepasados temieron tanto. Incluso los muggles que han visto excrementos de porlock o huellas de streeler -pues sería una tontería suponer que todos los rastros de las bestias pueden ocultarse- se dan por satisfechos con cualquier explicación que no esté relacionada con la magia, por extraña que sea.[8] Si un muggle es lo bastante imprudente para confiarle a otro que ha divisado un hipogrifo que volaba hacia el norte, lo más normal es que el otro piense que está borracho o que ha perdido la chaveta. Por injusto que resulte para el muggle en cuestión, no deja de ser

preferible a que te quemen en la hoguera o te ahoguen en el estanque del pueblo.

Pero ¿cómo consigue la comunidad mágica ocultar a las bestias fantásticas?

Por suerte, algunas especies no requieren mucha ayuda de los magos para evitar que los muggles las detecten. Criaturas tales como el tebo, el demiguise y el bowtruckle tienen métodos de camuflaje altamente efectivos, por lo que nunca ha sido necesaria la intervención del Ministerio de Magia para defenderlas. Luego están esas criaturas que, debido a su inteligencia o a una timidez innata, evitan el contacto con los muggles a toda

costa, como, por ejemplo, el unicornio, el mooncalfy, el centauro. Otras bestias mágicas habitan en lugares inaccesibles para los muggles: enseguida nos viene a la cabeza la acromántula, que vive en lo más recóndito del territorio inexplorado de la jungla de Borneo, y el fénix, que anida en los picos de montañas que son inalcanzables sin el uso de la magia.

Por último, los casos más frecuentes son los de criaturas lo bastante pequeñas, rápidas o hábiles para hacerse pasar por animales corrientes y no reclamar la atención de los muggles; los chizpurfles, billywigs y crups entran en esa categoría.

De todos modos, también hay muchas bestias que, sea o no de manera intencionada, siguen siendo llamativas incluso a ojos de un muggle, y éstas son las que generan una notable cantidad de trabajo al Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas. Este departamento, el segundo con la plantilla más grande del Ministerio de Magia,[9] se ocupa de las diversas necesidades de la multitud de especies que están a su cuidado y las atiende de diferentes maneras.

Hábitats seguros

Tal vez la medida más importante para ocultar a las criaturas mágicas fue la creación de hábitats seguros. Los encantamientos repelentes de muggles impiden que haya intrusos tanto en los bosques donde viven unicornios y centauros como en los lagos y ríos reservados para la gente del agua. En casos extremos, tales como el de los quintapeds, se han encantado parajes enteros para que sea imposible delimitarlos.[10]

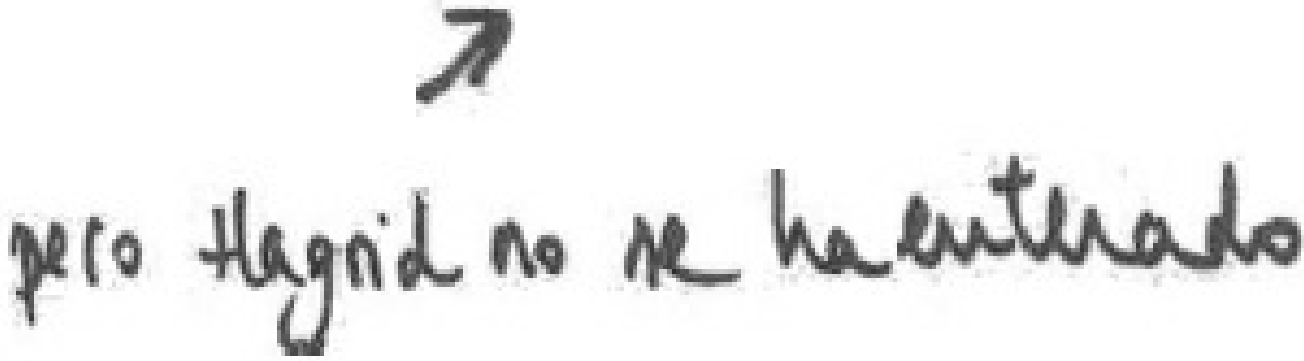
Algunas de esas zonas seguras deben mantenerse bajo constante supervisión mágica, por ejemplo, las reservas de

dragones. Mientras que los unicornios y la gente del agua están encantados de quedarse en los territorios que les han asignado, los dragones aprovechan cualquier oportunidad para buscar una presa más allá de los límites de la reserva. En ciertos casos, los encantamientos repelentes de muggles no funcionan, ya que los propios poderes de las criaturas pueden anularlos. Ejemplos pertinentes son el kelpie, cuya única meta en la vida es atraer a personas, y el pogrebin, que busca a sus presas entre los seres humanos.

Control de cría y venta

La posibilidad de que un muggle se alarme ante la presencia de cualquiera de las criaturas mágicas más grandes o peligrosas se ha reducido notablemente gracias a las elevadas multas con que se castiga la cría y venta de huevos y criaturas jóvenes. El Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas mantiene una estricta vigilancia sobre el comercio de bestias fantásticas. La Prohibición de la Reproducción Experimental de 1965 convirtió en

ilegal la creación de nuevas especies.



Embrujos desilusionadores

El mago de la calle también desempeña un papel importante en el ocultamiento de las bestias mágicas. Por ejemplo, aquellos que poseen un hipogrifo están obligados por ley a encantarlo con un embrujo

desilusionador para distorsionar la visión de cualquier muggle que pudiera verlo. Los embrujos desilusionadores deben renovarse a diario, ya que sus efectos se disipan.

Encantamiento desmemorizante

Cuando sucede lo peor y un muggle ve lo que no debería haber visto, el encantamiento desmemorizante es tal vez el instrumento más útil para reparar el daño. El dueño del animal en cuestión

puede realizar el encantamiento, pero, en casos muy graves de alerta muggle, el Ministerio de Magia puede enviar un equipo de desmemorizadores entrenados.

La Oficina de Desinformación

La Oficina de Desinformación se involucrará únicamente en situaciones extraordinarias de colisión entre el mundo mágico y el muggle. Algunas catástrofes o accidentes mágicos son

demasiado notorios para que los muggles se los expliquen sin la ayuda de una autoridad exterior. En esos casos, la Oficina de Desinformación se pondrá en contacto directamente con el primer ministro muggle para buscar una explicación del suceso que sea plausible y que no tenga nada que ver con la magia. Gracias a que esta oficina no escatimó esfuerzos para persuadir a los muggles de que todas las evidencias fotográficas del kelpie del lago Ness son falsas, se ha conseguido salvar una situación que en cierto momento pareció demasiado peligrosa.

La importancia de la Magizoología

Las medidas que acabamos de describir apenas nos permiten vislumbrar todo el alcance y el caudal del trabajo que desarrolla el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas. Sólo nos queda contestar a una pregunta cuya respuesta llevamos en el corazón: ¿Por qué persistimos, como comunidad y como individuos, en nuestro empeño de proteger y ocultar a las bestias mágicas, aun a aquellas que son salvajes e

indomables? La respuesta es, por supuesto, para garantizar que las siguientes generaciones de magos y brujas puedan disfrutar de la extraña belleza y de los poderes de esas criaturas tal y como nosotros hemos tenido el privilegio de hacerlo.

Les ofrezco esta obra como una simple introducción a la variedad de bestias fantásticas que habitan nuestro mundo. En las páginas siguientes se describen setenta y cinco especies, pero no me cabe la menor duda de que este año se descubrirá alguna más y se tendrá que preparar la edición revisada número cincuenta y tres de Animales fantásticos

y dónde encontrarlos.

Mientras tanto sólo quiero añadir que me causa un inmenso placer pensar que las generaciones de jóvenes magos y brujas lograrán, a través de las páginas de este libro, ampliar su conocimiento y comprensión de esas bestias fantásticas que yo tanto amo.

Clasificación del Ministerio de la Magia

El Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas clasifica a todas las bestias, seres y espíritus conocidos. Así se ofrece una orientación rápida para saber qué peligro puede entrañar una criatura. Las cinco categorías son las siguientes:

CLASIFICACIONES DEL

MINISTERIO DE MAGIA (MM)

XXXXX *Con reputación de asesinar magos / imposible de entrenar domesticar*

XXXX *Peligrosa / requiere conocimientos especiales / magos experimentados pueden manejarlas*

XXX *Magos competentes pueden salir adelante*

XX *Inofensivas / pueden ser domesticadas*

X *Aburridas*

En algunos casos, he considerado

que era necesaria una explicación sobre la clasificación de una bestia en particular y he añadido notas a pie de página al respecto.

Bestias fantásticas de la A a la Z

ACROMÁNTULA

Clasificación del MM: XXXXX XXXXXXXX

Es originaria de Borneo, donde habita en la jungla impenetrable. Sus características distintivas incluyen un grueso pelo negro que cubre su cuerpo; unas patas cuya envergadura puede alcanzar hasta cuatro metros y medio; sus pinzas, que producen un chasquido

peculiar cuando la acromántula está excitada o enfadada; y una secreción venenosa. Esta criatura es carnívora y prefiere las presas grandes. Teje su tela con forma de cúpula sobre la tierra. La hembra es más grande que el macho y puede depositar hasta cien huevos en una puesta. Suaves y blancos, son tan grandes como pelotas de playa. La incubación dura de seis a ocho semanas. Los huevos de la acromántula han sido designados Bienes No Comerciables de Clase A por el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas, lo que significa que su importación o venta se castiga con

severidad.

Se cree que estos animales fueron creados por magos, posiblemente con la intención de que custodiaran moradas o tesoros, como ocurre a menudo con los monstruos criados mágicamente.[11]

Aunque poseen una inteligencia casi equiparable a la de las personas, es imposible adiestrarlas, pues son muy peligrosas tanto para los magos como para los muggles.

Ciertas fuentes hablan de una colonia de acromántulas que se habría establecido en Escocia.

Esos rumores están sin confirmar.

confirmados por Harry Potter y Ron Weasley

ASHWINDER

Clasificación del MM: XXX

La ashwinder nace cuando se deja arder un fuego mágico[12] demasiado tiempo sin controlarlo.

Son serpientes delgadas, de color verde pálido y con ojos de un rojo resplandeciente; surgen de las brasas de un hogar sin vigilar y se alejan deslizándose hacia las sombras de la morada en la que se encuentran; dejan tras de sí un rastro de cenizas.

La ashwinder vive solamente una hora. Durante ese plazo busca un lugar oscuro y cerrado donde poner sus huevos, y después se desintegra en forma de polvo. Los huevos de la ashwinder son de color rojo brillante e irradian un calor intenso. Prenden fuego a la casa en cuestión de minutos a menos que se los encuentre y congele con un encantamiento adecuado.

Cualquier mago que se dé cuenta de que una o más ashwinders están sueltas por la casa debe seguir su rastro inmediatamente y localizar el nido de huevos de cada una de ellas. Una vez congelados, los huevos tienen

propiedades muy valiosas como ingredientes de pociones amorosas y pueden ingerirse como remedio para accesos de fiebre.
Las ashwinders se encuentran por todo el mundo.

AUGUREY

(También conocido como «fénix irlandés»)
Clasificación del MM: XX
El augurey es nativo de Gran Bretaña e Irlanda, pese a que algunas veces aparece en otros lugares del norte de

Europa. Es un pájaro de aspecto delgado y apesadumbrado, y su plumaje es negro verdoso; se diría que parece un buitre pequeño y desnutrido. Es sumamente tímido, anida en zarzas y espinos, y come insectos grandes y hadas. Vuela sólo cuando llueve mucho; si no, permanece escondido en su nido, que presenta forma de lágrima.

El augurey tiene un canto bajo y tembloroso característico; antes se pensaba que presagiaba la muerte. Los magos evitaban sus nidos por miedo a escuchar ese sonido desgarrador, y se; cree que más de uno sufrió un ataque al corazón al pasar por un matorral y oír el

lamento de un augurey que no había visto.[13] Sin embargo, una investigación más minuciosa reveló que este animal simplemente canta cuando percibe que: se aproxima la lluvia.[14] Desde entonces, el augurey está de moda como recurso casero para predecir el tiempo, aunque muchos consideran; que el incesante quejido que emite durante los meses de invierno es difícil de soportar. Sus plumas no sirven para escribir porque repelen la tinta.

BASILISCO

(También conocido como «rey de las serpientes»)

Clasificación del MM: XXXXX

El primer basilisco del que hay constancia fue criado por Herpo el Loco, un mago tenebroso de Grecia que hablaba pársel. Después de muchos experimentos, Herpo descubrió que de un huevo de gallina incubado por un sapo salía una serpiente gigantesca dotada de poderes extraordinariamente peligrosos. El basilisco es una serpiente verde brillante que puede alcanzar más de quince metros de largo. El macho luce una pluma escarlata sobre la cabeza. Tiene colmillos

excepcionalmente venenosos, pero su arma más mortífera es la mirada. Cualquiera que mire directamente a sus grandes ojos amarillos morirá al instante.

Si la cantidad de comida es suficiente (el basilisco se alimenta de todos los mamíferos y pájaros y de la mayoría de los reptiles), puede llegar a vivir muchísimos años. Se cree que el basilisco de Herpo el Loco vivió cerca de novecientos años.

La cría de basiliscos es ilegal desde la Edad Media, aunque la práctica se puede ocultar fácilmente sacando el huevo que estaba debajo el sapo cuando

aparecen los empleados del Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas. Sin embargo, puesto que nadie puede controlarlos excepto los hablantes de pársel, los basiliscos resultan tan peligrosos para los magos tenebrosos como para cualquier otro. No se han visto basiliscos en Gran Bretaña desde hace cuatro siglos.

eso es lo que tú te crees

BILLYWIG

Clasificación del MM: XXX

El billywig es un insecto nativo de Australia. Mide alrededor de un metro y veinticinco centímetros de largo y es de un azul zafiro muy llamativo, aunque, gracias a su velocidad, rara vez es detectado por los muggles o incluso por los magos, hasta que los pican. Al billywig le crecen las alas en la parte superior de la cabeza y éstas dan vueltas de una manera que hace que el insecto

gire sobre sí mismo mientras vuela. Del final del tórax sale un aguijón largo y fino. Quienes sufren la picadura de un billywig experimentan mareos seguidos de levitación. Todas las generaciones de jóvenes magos y brujas australianos han tratado de atraparlos y obligarlos a picar para disfrutar de esos efectos, aunque un exceso de picaduras puede provocar que la víctima flote en el aire incontroladamente durante días; si se produce una reacción alérgica grave, puede terminar en un estado de flotación permanente. Los aguijones secos de billywig se utilizan en varias pociones y se cree que son un ingrediente de la

popular golosina meigas fritas.

no pienso comer ni una más

BOWTRUCKLE

Clasificación del MM: XX

El bowtruckle es un guardián de árboles que se encuentra principalmente en el oeste de Inglaterra, el sur de Alemania y algunos bosques escandinavos. Es muy difícil divisarlos, ya que son pequeños; su altura máxima es de veinte centímetros; aparentemente están hechos de corteza y ramitas, y tienen dos

pequeños ojos de color castaño.
El bowtruckle, que come insectos, es una criatura pacífica y muy reservada, pero, si atacan el árbol donde vive, no es raro que salte sobre el leñador o trabajador forestal que intente dañar su hogar y trate de arrancarle los ojos con sus dedos largos y puntiagudos. El ofrecimiento de unas cochinillas aplacará al bowtruckle lo suficiente para que un mago o una bruja puedan sacar madera de varita del árbol.

BUNDIMUN

Clasificación del MM: XXX

Los bundimuns se encuentran en todo el mundo. Dada su habilidad para escurrirse entre las tablas del suelo y por detrás de los zócalos, constituyen una plaga para las casas. La presencia de esta criatura es habitualmente delatada por una emanación de olor a podrido. El bundimun exuda una secreción que pudre todos los cimientos de la vivienda en la que se encuentra.

Un bundimun en reposo se parece a un pedazo de hongo verdoso con ojos, aunque cuando se asusta se escabulle deprisa con sus numerosas patas larguiruchas. Se alimenta de la suciedad.

Unos encantamientos limpiadores pueden erradicar una plaga de bundimuns de una casa; aunque, si se permite que se extienda más de la cuenta, hay que ponerse en contacto con el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas (Subdivisión de Plagas) antes de que la casa se desplome. Las secreciones de bundimun se usan diluidas en ciertos fluidos mágicos de limpieza.

CABALLO ALADO

Clasificación del MM: XX-XXXX

Los caballos alados están por todo el mundo.

Hay muchas razas diferentes, entre ellas el abraxan (un palomino gigante inmensamente poderoso), el aethonan (zaino, popular en el Reino Unido e Irlanda), el granian (rucio y particularmente veloz) y el escaso thestral (negro, con capacidad para hacerse invisible; muchos magos consideran que da mala suerte). Al igual que los dueños de hipogrifos, los que poseen caballos alados deben realizar el embrujo desilusionador a intervalos regulares (véase la Introducción).

CANGREJO DE FUEGO

Clasificación del MM: XXX

Pese a su nombre, el cangrejo de fuego se asemeja mucho a una gran tortuga con un caparazón cubierto de joyas. En su nativa Fiji, una extensión de costa se ha convertido en reserva para protegerlos tanto de los muggles, a quienes podría tentar el valioso caparazón, como de magos sin escrúpulos, pues los hay que utilizan los caparazones como calderos de lujo. Sin embargo, el cangrejo de

fuego tiene su propio mecanismo de defensa: cuando lo atacan, lanza llamas por el extremo posterior. Los cangrejos de fuego se exportan como mascotas, pero es necesaria una licencia especial.

CENTAURO

Clasificación del MM: XXXX[15]

Los centauros tienen cabeza, torso y brazos humanos unidos a un cuerpo de caballo que puede tener cualquiera de los diversos colores de las razas equinas. Al ser inteligentes y capaces de

hablar, no se les puede llamar bestias; pero, a petición propia, han sido clasificados de esa forma por el Ministerio de Magia (véase la Introducción de este libro).

El centauro es un habitante de los bosques. Se cree que aparecieron en Grecia, aunque ahora hay comunidades de centauros en muchos países de Europa. Las autoridades mágicas de todos ellos han establecido zonas donde no pueden ser molestados por los muggles. Sin embargo, los centauros se las apañan muy bien sin la protección de los magos, ya que tienen sus propios medios para ocultarse de los seres

humanos.
El mundo de los centauros está envuelto en misterio. En general, desconfían tanto de los magos como de los muggles y, a decir verdad, no nos encuentran muy diferentes. Viven en manadas de entre diez y cincuenta miembros. Tienen fama de estar muy versados en materias de curación mágica, adivinación, arquería y astronomía.

CHIZPURFLE

Clasificación del MM: XX
Los chizpurfles son pequeños parásitos

de medio centímetro de alto; se parecen a los cangrejos y poseen unos colmillos considerables. La magia los atrae, y pueden infestar el pelaje y plumaje de criaturas como los crups y los augureys. También pueden entrar en las viviendas de los magos y atacar objetos mágicos, como las varitas: las roen hasta la médula en busca de su fuente de poder mágico; o, si no, se instalan en calderos sucios y se dan un festín con la poción residual.[16] Aunque los chizpurfles son fáciles de destruir con cualquiera de la gama de pociones patentadas que hay en el mercado, las infestaciones graves pueden requerir una visita de la

Subdivisión de Plagas del Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas, ya que estos parásitos, cuando están atiborrados de sustancias mágicas, resultan muy difíciles de combatir.

CLABBERT

Clasificación del MM: XX

El clabbert es una criatura que vive en los árboles. Por su aspecto, parece un cruce entre un mono y una rana. Originario de Sudamérica, se ha exportado al mundo entero. La piel, suave y desprovista de pelo, es verde

jaspeada, y tiene membranas entre los dedos de manos y pies; los brazos y las piernas son largos y flexibles, lo que permite al clabbert balancearse entre las ramas con la agilidad de un orangután. Tiene unos cuernos cortos en la cabeza, y una boca ancha que parece sonreír todo el rato y está llena de dientes afilados. El clabbert se alimenta principalmente de lagartos y pájaros pequeños.

La característica más distintiva de esta criatura es una gran pústula en medio de la frente que se vuelve roja y luminosa cuando advierte algún peligro. En cierta época, los magos americanos tuvieron

clabberts en sus jardines para poder estar sobre aviso cuando se aproximaran muggles, pero la Confederación Internacional de Magos introdujo multas que han acabado con esa práctica casi por completo. Por muy decorativo que pudiera resultar, un árbol lleno de pústulas de clabberts iluminadas en plena noche llamaba la atención de demasiados muggles, que se acercaban a preguntar el motivo por el que sus vecinos todavía tenían puestas las luces de Navidad en junio.

CRUP

Clasificación del MM: XXX

El crup surgió en el sudeste de Inglaterra. Se parece mucho a un terrier Jack Russell, salvo por la cola bífida. Parece claro que el crup es un perro creado por un mago, ya que es totalmente leal a los hechiceros, mientras que con los muggles es feroz. Es un gran carroñero, come de todo: desde gnomos hasta llantas viejas. Las licencias para tener crups pueden obtenerse en el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas; sólo hay que contestar a un sencillo test para demostrar que el

solicitante es capaz de controlar al animal en las zonas habitadas por muggles. Los dueños del crup están legalmente obligados a cortarle la cola con un encantamiento seccionador indoloro cuando la criatura tiene de seis a ocho semanas: así se evita que los muggles se fijen en él.

DEMIGUISE

Clasificación del MM: XXXX

El demiguise puede encontrarse en Extremo Oriente, aunque no sin cierta dificultad: este animal es capaz de

hacerse invisible cuando se siente amenazado, y solamente magos expertos en su captura pueden distinguirlo.

El demiguise es una bestia herbívora y pacífica. Es como un mono cuyos movimientos poseyeran donaire, con ojos grandes, negros y tristes, casi siempre ocultos por su pelo.

Todo su cuerpo está cubierto por un pelo largo, sedoso y fino de color plateado. Las pieles de demiguise son muy preciadas, ya que con su pelo se pueden tejer capas invisibles.

DIRICAWL

Clasificación del MM: XX

El diricawl es originario de la isla Mauricio. Con un cuerpo rechoncho y un plumaje esponjoso, este pájaro es incapaz de volar, pero dispone de un impresionante sistema para escapar del peligro.

Puede desaparecer en un estallido de plumas y reaparecer en cualquier otro punto (el fénix comparte esta habilidad, véase más adelante).

Curiosamente, los muggles estuvieron al tanto de la existencia de los diricawls, aunque los conocían por el nombre de «dodo». Al no saber que los diricawls

pueden desvanecerse a voluntad, los muggles creyeron que los habían cazado hasta extinguir la especie. Como esto parece haber aumentado la conciencia muggle sobre los riesgos de matar indiscriminadamente a sus hermanas las criaturas, la Confederación Internacional de Magos estima apropiado no informar a los muggles de que los diricawls siguen existiendo.

DOXY

(A veces llamada «hada mordedora»)
Clasificación del MM: XXX

La doxy es a menudo confundida con un hada (véase más adelante), pese a que se trata de dos especies bien distintas. Como el hada, posee una diminuta figura humana, si bien la de la doxy está cubierta por un tupido pelaje negro, y tiene otro par más de piernas y brazos. Sus alas son gruesas, convexas y brillantes, muy parecidas a las de un escarabajo. Las doxys se encuentran por todo el norte de Europa y de América, pues muestran predilección por los

climas fríos.
Cuando llega la época de la puesta, cavan un hoyo y depositan hasta quinientos huevos; luego, los entierran. Los huevos eclosionan a las dos o tres semanas. Las doxys tienen cuatro filas de dientes afilados y venenosos. En caso de mordedura es necesario tomar un antídoto.

DRAGÓN

Clasificación del MM: XXXXX
El dragón, probablemente la más famosa

de todas las criaturas mágicas, es también de las más difíciles de ocultar. La hembra es generalmente más grande y agresiva que el macho, aunque no hay que acercarse a ninguno de los dos salvo que uno sea un mago hábil y experimentado. La piel, la sangre, el corazón, el hígado y los cuernos de dragón contienen una tasa elevada de propiedades mágicas; los huevos están clasificados como Bienes No Comerciables de Clase A.

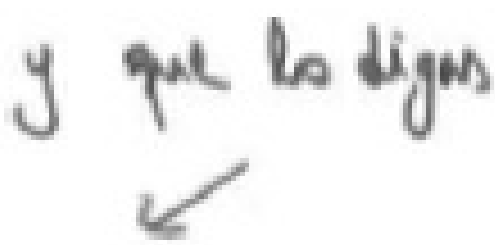
Existen diez especies, aunque hay constancia de cruces ocasionales que producen extraños híbridos. Los dragones de pura raza son los siguientes:

Bola de Fuego Chino

(A veces llamado «dragón león»)
El único dragón oriental que existe tiene un aspecto especialmente llamativo. De escamas suaves y escarlatas, tiene una hilera de astas doradas alrededor de la cara, un hocico chato y ojos sumamente protuberantes. El bola de fuego se ganó ese nombre por la llama con forma de hongo que sale de sus narinas cuando está enfadado. Pesa entre dos y cuatro toneladas, y la hembra es más grande que el macho. Los huevos son de un carmesí brillante moteado de amarillo

dorado y las cáscaras, muy estimadas en la hechicería china. El bola de fuego es agresivo, pero más tolerante con sus congéneres que la mayoría de los dragones; algunas veces acepta compartir su territorio con otros dos bolas de fuego. Aunque puede comer casi todos los mamíferos que se conocen, prefiere cerdos y seres humanos.

Colacuerno Húngaro



Considerado el más peligroso de todos los dragones, el colacuerno húngaro tiene escamas negras, y su cuerpo recuerda el de un lagarto. Tiene ojos amarillos, cuernos broncíneos y pinchos de un color similar que surgen de su larga cola. El colacuerno posee una de las llamas de mayor alcance (más de quince metros). Sus huevos son de color cemento y de una cáscara particularmente dura; las crías se abren camino utilizando sus colas, ya que tienen los pinchos bien desarrollados al nacer. Se alimentan de cabras, ovejas y, siempre que es posible, de humanos.

Galés Verde Común

El galés verde armoniza con la hierba exuberante de su tierra natal, aunque anida en las montañas más altas, donde se han establecido las reservas para su preservación.

A pesar del «episodio de Ilfracombe» (véase la Introducción), esta raza está entre las menos problemáticas. Al igual que el opaleye, prefiere cazar ovejas y evita tenazmente a las personas, a menos que éstas le provoquen. El galés verde tiene un rugido fácilmente reconocible y sorprendentemente melodioso. Lanza fuego en chorros finos, y sus huevos son

de un marrón terroso moteados de verde.

Hébrido Negro

Este otro dragón nativo del Reino Unido es más agresivo que su homólogo galés. Cada ejemplar requiere un espacio de más de ciento sesenta kilómetros cuadrados para sí solo. De unos nueve meros de longitud, el hébrido negro tiene escamas rugosas, brillantes ojos púrpura y una cresta baja pero de puntas agudas a lo largo del lomo. La cola acaba en una púa con forma de flecha y tiene alas semejantes a las de los

murciélagos. El hébrido negro se alimenta principalmente de ciervos, aunque se sabe que ha cazado perros grandes e incluso vacas. El clan de magos MacFusty, que ha vivido en las islas Hébridas durante siglos, se la hecho cargo tradicionalmente del cuidado de los dragones autóctonos.

Hocicorto Sueco

El hocicorto sueco es un atractivo dragón azul plateado cuya piel está muy demandada en la manufactura de guantes y escudos protectores.

La llama que lanza es azul brillante y puede relucir huesos y madera a cenizas en cuestión de segundos. El hocicorto tiene menos muertes de personas en su haber que la mayoría de los dragones; aunque, como prefiere vivir en zonas montañosas salvajes y deshabitadas, el dato no habla tan a su favor como parece.

Ironbelly Ucraniano

Son los dragones de mayor tamaño: algunos ironbellys han alcanzado seis toneladas de peso.

Gordinflón y más lento en el aire que el vipertooth y el longhorn, el ironbelly es aun así sumamente peligroso, capaz de destruir las viviendas en las que aterriza. Las escamas son de color gris metálico; los ojos, de un rojo intenso, y las garras, particularmente grandes y sanguinarias. Los ironbellys han estado sujetos a la vigilancia constante de las autoridades mágicas ucranianas desde que en 1799 uno de ellos se llevara volando un velero (afortunadamente vacío) del Mar Negro.

Longhorn Rumano

El longhorn tiene escamas de color verde oscuro y largos cuernos dorados y brillantes con los que cornea a la presa antes de asarla. Pulverizados, esos cuernos son muy estimados como ingrediente para pociones. El territorio nativo del longhorn se ha convertido en la actualidad en la reserva de dragones más importante del mundo, donde magos de todas las nacionalidades estudian de cerca una gran variedad de ejemplares. Los longhorns han sido objeto de un programa de reproducción intensiva. En los últimos años su número había decrecido mucho, fundamentalmente a causa del comercio de sus cuernos, que

ahora están clasificados como Material Comerciable de Clase B.

Opaleye de las Antípodas

Los opaleyes viven en Nueva Zelanda, aunque hay registros que indican que emigraban a Australia cuando escaseaba el terreno en su país natal. Este dragón prefiere habitar valles en detrimento de las montañas, una característica inusual en la especie. Es de tamaño mediano (entre dos y tres toneladas). Quizá sea el tipo de dragón más hermoso que existe: tiene escamas iridiscentes y nacaradas y

ojos sin pupila, multicolores y centelleantes; de ahí su nombre. Este dragón produce una llama escarlata muy intensa, pero, comparado con otros, no es especialmente agresivo y rara vez mata, a menos que tenga hambre. Su alimento favorito es la oveja, aunque a veces caza presas más grandes. A finales de 1970 hubo una serie de matanzas de canguros; el suceso se atribuyó a un opaleye macho que había sido desplazado de su territorio por una hembra dominante. Los huevos de opaleye son de color gris pálido, y los muggles ingenuos pueden confundirlos con fósiles.

Ridgeback Noruego

El ridgeback noruego se parece al colacuerno en casi todo, pero, en lugar de una cola con pinchos, tiene una prominente cresta de color negro azabache a lo largo del lomo. Excepcionalmente agresivos con los de su propia raza, los ejemplares de esta especie son muy difíciles de encontrar en la actualidad. Se sabe que atacan a la mayoría de los grandes mamíferos terrestres y, algo inusual para un dragón,

también se alimentan de criaturas que viven en el agua. Un informe no confirmado sostiene que un ridgeback apresó un ballenato en la costa de Noruega el año 1802. Los huevos del ridgeback son negros y las crías desarrollan la capacidad de exhalar fuego mucho antes que otras razas (entre uno y tres meses después de nacer).

Vipertooth Peruano

Éste es el más pequeño de todos los dragones y el que vuela más rápido. Con una longitud de apenas cuatro metros y

medio, el vipertooth peruano tiene escamas suaves de color cobre con distintivas crestas negras. Los cuernos son cortos, y los colmillos, especialmente venenosos.

Los vipertooths no le hacen ascos a cabras y vacas, pero tienen tal afición por la carne humana que la Confederación Internacional de Magos se vio obligada a enviar exterminadores a finales del siglo XIX para reducir el número de vipertooths, que había aumentado con alarmante rapidez.

DUENDECILLOS

Clasificación del MM: XXX

pero xxxxxxx ni eres Lockhart

La mayoría de los duendecillos se concentra en Cornwall, Inglaterra. De color azul eléctrico, tienen unos veinte centímetros de altura y son muy revoltosos: les encantan los engaños y las bromas pesadas. Aunque no tienen alas, pueden volar ya veces atrapan por las orejas a personas desprevenidas y las ponen en las copas de árboles altos o en las azoteas de edificios. Los duendecillos se comunican entre sí mediante un agudo parloteo que ninguna otra criatura comprende. Dan a luz

jóvenes.

DUGBOG

Clasificación del MM: XXX
El dugbog es una criatura que vive en pantanos de Europa y todo el continente americano.
Se parece a un leño mientras está inmóvil, pero si se examina más de cerca, se apreciarán unas patas delgadas y unos dientes muy afilados. Se desliza por los terrenos pantanosos en busca de pequeños mamíferos de los que alimentarse, e inflige heridas graves en

los tobillos de los excursionistas. Sin embargo, el alimento favorito de los dugbogs es la mandrágora. Han existido casos de cultivadores de mandrágora que fueron a agarrar por las hojas una de sus valiosas plantas y se encontraron debajo un destrozo infame debido a las atenciones de un dugbog.

ERKLING

Clasificación del MM: XXXX
El erkling es una criatura oriunda de la Selva Negra alemana, cuyo aspecto es

similar al de los elfos. Son más grandes que un gnomo (miden noventa centímetros como término medio) y tienen una cara puntiaguda. Los niños encuentran fascinante su alegre y agudo parloteo, y los erklings tratarán de apartarlos de sus tutores con engaños para comérselos.

Sin embargo, gracias a los severos controles del Ministerio de Magia alemán, durante los últimos siglos se han reducido espectacularmente los asesinatos a manos de erklings; el último ataque conocido de un erkling, cuyo objetivo era un mago de seis años llamado Bruno Schmidt, terminó con la

muerte del erkling cuando el señorito Schmidt lo golpeó fuerte en la cabeza con el caldero plegable de su padre.

ERUMPENT

Clasificación del MM: XXXX

El erumpent es una bestia gris, de gran tamaño y poder, natural de África. Pesa más de una tonelada y, de lejos, puede confundirse con un rinoceronte. Tiene una piel gruesa que repele la mayoría de los encantamientos y maleficios, un cuerno largo y puntiagudo sobre el hocico y una cola larga que parece una

soga. Los erumpents sólo dan a luz una cría en cada parto. Esta bestia no ataca a menos que se la provoque exageradamente, pero, cuando lo hace, los resultados suelen ser catastróficos. El cuerno del erumpent puede atravesar cualquier cosa, desde la piel hasta el metal, y contiene un fluido mortal que provoca el estallido de todo lo que haya sido inyectado con él.

Los erumpents no son muy numerosos porque, durante la época de apareamiento, los machos se hacen estallar unos a otros a menudo. Los magos africanos tratan la especie con mucha prudencia. El cuerno, la cola y el

fluido explosivo del erumpent son utilizados en pociones, aunque están clasificados como Materiales Comerciables de Clase B (Peligrosos y Sujetos a Control Estricto).

ESCARBATOS

Clasificación del MM: XXX
El escarbato es una bestia del Reino Unido que tiene un sedoso pelaje negro y un hocico largo.
Esta criatura excavadora se pirra por cualquier cosa brillante. Muchos duendes poseen escarbatos para que

caven profundamente en la tierra en busca de tesoros. Aunque el escarbato es amable e incluso afectuoso, puede destruir las pertenencias de la gente y, por tanto, nunca debe estar dentro de una casa. Los escarbatos viven en madrigueras a seis metros bajo tierra y tienen de seis a ocho crías por parto.

ESFINGE

Clasificación del MM: XXXX
La esfinge egipcia tiene una cabeza humana en un cuerpo de león. Durante

más de mil años ha sido usada por magos y brujas para cuidar valiosos y secretos escondites. Sumamente inteligente, la esfinge se deleita con acertijos y enigmas.
Por lo general, sólo es peligrosa cuando lo que custodia es amenazado.

FÉNIX

Clasificación del MM: XXXX[17]
El fénix es un magnífico pájaro rojo, del tamaño de un cisne, con una gran cola dorada, pico y garras del mismo color.

Anida en la cima de las montañas y se encuentra en Egipto, la India y China. El fénix puede llegar a vivir muchísimo tiempo, ya que se regenera: estalla en llamas cuando su cuerpo comienza a decaer y resurge de las cenizas como un polluelo.

El fénix es una criatura amable, de la que nunca se ha sabido que matara, y sólo come plantas. Como el diricawl (véase antes), puede desaparecer y aparecer a voluntad. El canto del fénix es mágico: tiene fama de aumentar el valor de los puros de corazón y de infundir temor en el de los impuros. Sus lágrimas tienen grandes propiedades

curativas.

FWOOPER

Clasificación del MM: XXX

El fwooper es un pájaro africano que exhibe plumajes de colores intensos; los hay anaranjados, rosados, verde lima y

amarillos. Este animal ha sido durante mucho tiempo proveedor de plumas de fantasía y sus huevos también llaman la atención por los dibujos de vivos colores de la cáscara. Aunque al principio resulta agradable, su canto acaba por volver loco a quien lo escucha.[18] En consecuencia, el fwooper se vende con un encantamiento silenciador que es preciso reforzar todos los meses. Para ser dueño de un fwooper hay que tener una licencia, ya que estas criaturas requieren un cuidado responsable.

GENTE DEL AGUA

(También conocida como «sirenas», «selkies» y «merrows»)
Clasificación del MM: XXXX[19]
Hay gente del agua por todo el mundo, pero varían en apariencia casi tanto como los seres humanos. Sus prácticas y costumbres tienen un halo de misterio equiparable al que rodea a los centauros, aunque aquellos magos que han aprendido sirenio hablan de comunidades sumamente organizadas que varían de tamaño según el hábitat y que, en algunos casos, disponen de

viviendas construidas con mucho esmero. Como los centauros, la gente del agua ha rechazado el estatus de «seres» en favor de la clasificación de «criaturas» (véase la Introducción).

El pueblo de la gente del agua más antiguo del que hay constancia se sitúa en Grecia. Es en las aguas templadas de ese país donde podemos encontrar a las bellas sirenas que la literatura y la pintura muggles han retratado en tantas ocasiones. Los pueblos de Escocia (selkies) y de Irlanda (merrows) son menos agraciados, pero comparten ese amor por la música que es común a toda la gente del agua.

GHOUL

Clasificación del MM: XX

Pese a que tiene un aspecto horrible, el ghoul no es una criatura particularmente peligrosa.

Parece un ogro algo baboso, con los dientes torcidos hacia fuera, y generalmente reside en los desvanes o graneros de los magos, donde come arañas y polillas. Gime y en ocasiones arroja objetos, pero suele ser muy tonto;

en el peor de los casos, gruñirá de manera alarmante ante cualquiera que tropiece de forma accidental con él.
En el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas existe una Fuerza Operativa Antighouls que se dedica a erradicarlos de las viviendas que han pasado a manos de muggles, pero en las familias de magos el ghoul se convierte a menudo en tema de conversación o incluso en mascota.

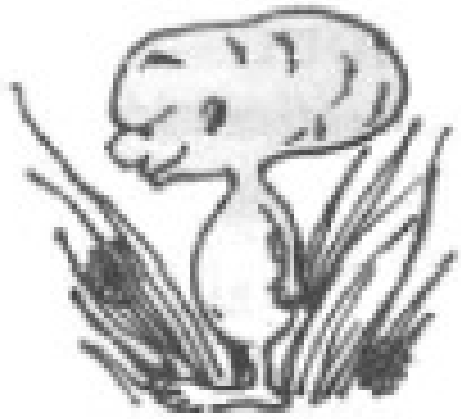
GLUMBUMBLE

Clasificación del MM: XXX

Establecido en el norte de Europa, el glumbumble es un insecto volador, de cuerpo peludo y gris, que produce una melaza que induce a la melancolía y se usa como antídoto para la histeria derivada de la ingesta de hojas de alihotsy. Algunas veces infestan colmenas de abejas, con efectos desastrosos para la miel. Los glumbumbles anidan en lugares oscuros y cerrados, como árboles huecos y cuevas. Se alimentan de ortigas.

GNOMO

Clasificación del MM: XX



Los gnomos son una plaga de jardín muy común: se encuentran por todo el norte de Europa y en Norteamérica. Pueden alcanzar treinta centímetros de altura y tienen una cabeza desproporcionadamente grande y pies huesudos y fuertes. Para desgnomizar un jardín hay que agarrar a los gnomos y voltearlos, como si se fuera a echar un lazo, hasta que estén mareados; a continuación hay que lanzarlos por

encima de la cerca. Como alternativa, puede usarse un jarvey, aunque en la actualidad la mayoría de los magos considera que este método para mantener a raya a los gnomos es demasiado brutal.

GORROS ROJOS

Clasificación del MM: XXX

Son criaturas semejantes a los enanos, que viven en los hoyos de antiguos campos de batalla o en cualquier otro lugar donde se haya derramado sangre humana. Es fácil repelerlos con

encantamientos y maldiciones, pero son muy peligrosos para los muggles solitarios. Si un gorro rojo da con un muggle en una noche oscura, tratará de golpearlo con su maza hasta matarlo.
Se concentran principalmente en el norte de Europa.

GRAPHORN

Clasificación del MM: XXXX
El graphorn se encuentra en regiones montañosas de Europa. Es grande y jorobado, de color púrpura plomizo.

Camina sobre grandes zarpas de cuatro dedos y tiene dos cuernos muy largos y afilados y una naturaleza extremadamente agresiva. Algunas veces se ven trolls de montaña montando sobre ellos, aunque los graphorns no parecen aceptar con agrado ese intento de domesticarlos y es mucho más común ver a un troll con cicatrices infligidas por estas criaturas. Su cuerno, pulverizado, se utiliza en muchas pociones, pero su precio está por las nubes debido a las dificultades que entraña obtenerlo. La piel del graphorn es más gruesa que la del dragón y repele la mayoría de los hechizos.

GRIFO

Clasificación del MM: XXXX

El grifo apareció en Grecia. Las patas frontales y la cabeza son las de un águila gigante; el cuerpo y las patas traseras, de un león. Al igual que las esfinges (véase el epígrafe correspondiente), con frecuencia los grifos son empleados por los magos para custodiar tesoros. Pese a que estas criaturas son feroces, un puñado de magos virtuosos han llegado a trabar amistad con alguno. Los grifos se alimentan de carne cruda.

GRINDYLOW

Clasificación del MM: XX

El grindylow es un demonio del agua de color verde pálido que habita en lagos del Reino Unido e Irlanda. Se alimenta de peces pequeños y es hostil con muggles y magos por igual, aunque se sabe de gente del agua que los ha domesticado.

El grindylow tiene unos dedos alargados que, aunque pueden hacer presa con una fuerza inusual, se fracturan con facilidad.

GUSAMOCO

Clasificación del MM: X

El gusamoco vive en zanjas húmedas. Es un gusano grueso de color marrón, que alcanza hasta veinticinco centímetros de largo y se desplaza muy poco. Un extremo es igual al otro, y ambos producen la mucosidad de la que deriva su nombre y que a veces se utiliza para espesar pociones. El alimento preferido del gusamoco es la lechuga, aunque come casi cualquier planta.

HADA

Clasificación del MM: XX

El hada es una bestia pequeña y decorativa, pero dotada de poca inteligencia.[20] Los magos las utilizan o invocan frecuentemente para que les sirvan de adorno. El hada habita generalmente en bosques y claros umbrosos. Su altura oscila entre los dos centímetros y medio y los doce centímetros y medio. Su torso, cabeza y extremidades parecen cortados por el mismo patrón que el de las personas; la diferencia está en que el hada luce

grandes alas de insecto, cuyas membranas pueden ser transparentes o multicolores, según la clase. El tipo de magia que el hada puede conjurar no es muy poderosa, aunque puede servirle para desanimar a depredadores tales como el augurey. Posee un carácter belicoso, pero, como es excesivamente presumida, se vuelve dócil en cuanto la llaman para que adorne. Aunque tenga una apariencia semejante a la humana, el hada no puede hablar. Produce un zumbido agudo para comunicarse con sus compañeras.

El hada deposita los huevos, hasta cincuenta, en el envés de las hojas.

Cuando salen del cascarón, no son sino larvas de colores brillantes. De seis a diez días después, se tejen ellas mismas un capullo del que surgen un mes más tarde totalmente desarrolladas como adultas con alas.

HIPOCAMPO

Clasificación del MM: XXX

Originario de Grecia, el hipocampo tiene la cabeza y los cuartos delanteros de un caballo, mientras que el resto de su cuerpo está formado por las aletas posteriores de un pez gigantesco.

Aunque la especie vive generalmente en el Mediterráneo, la gente del agua capturó un excelente espécimen azul roano a cierta distancia de las costas de Escocia en 1949 y después lo domó. El hipocampo pone huevos grandes y semitransparentes en los cuales puede verse el potrocuajo.

HIPOGRIFO

Clasificación del MM: XXX
El hipogrifo es nativo de Europa, aunque ahora se encuentra en todo el mundo.

Tiene la cabeza de un águila gigante y el cuerpo de un caballo. Puede domesticarse, aunque sólo deben intentarlo los expertos.

Cuando uno se aproxima a un hipogrifo, hay que mirarlo a los ojos, sin apartar la vista. Una reverencia mostrará que tenemos buenas intenciones. Si el hipogrifo devuelve el saludo, podemos acercarnos sin peligro.

Esta criatura busca insectos, pero también come pájaros y pequeños mamíferos. Los hipogrifos construyen nidos sobre la tierra, donde ponen un solo huevo, grande y frágil, que

eclosiona veinticuatro horas después. El polluelo estará listo para volar en una semana, aunque pasarán meses antes de que pueda acompañar a sus padres en largas jornadas de vuelo.

HOMBRE LOBO

Clasificación del MM: XXXXX[21]

no todos son malos

Los hombres lobo viven por todo el mundo, aunque se cree que surgieron en el norte de Europa. Las personas se transforman en hombres lobo sólo

cuando les muerde uno de ellos. No se conoce ninguna cura, aunque algunos desarrollos recientes en la preparación de pociones han conseguido aliviar los peores síntomas. Una vez al mes, cuando hay luna llena, el mago o muggle afectado se transforma en una bestia asesina, no importa lo normal y cuerdo que sea en otras circunstancias. Es prácticamente la única criatura fantástica que se dedica de manera activa a cazar a seres humanos, pues los prefiere a cualquier otra presa.

HORKLUMP

Clasificación del MM: X

El horklump proviene de Escandinavia, aunque se ha extendido por todo el norte de Europa. Se parece mucho a una seta carnosa y rosada, pese a que aquí y allá le crezcan pelos ásperos y negros. Con una capacidad de reproducción prodigiosa, el horklump puede cubrir un jardín de tamaño medio en cuestión de días. En lugar de raíces, clava unos tentáculos nervudos en la tierra para buscar su alimento preferido: las lombrices. El horklump es un manjar para los gnomos, pero, por lo demás, no tiene ninguna utilidad conocida.

IMP

Clasificación del MM: XX

El imp se encuentra solamente en el Reino Unido e Irlanda. Hay quien lo confunde con los duendecillos. Aunque de tamaño similar (entre quince y veinte centímetros de altura), el imp no puede volar como los duendecillos ni tiene colores vivos (es marrón oscuro tirando a negro). Sin embargo, comparte con ellos el mismo sentido del humor, de carácter bufonesco. Prefiere los terrenos húmedos y pantanosos y se encuentra

con frecuencia cerca de las orillas de los ríos, donde se divierte empujando y poniendo zancadillas a los desprevenidos. Los imps comen insectos pequeños y sus hábitos de procreación son bastante parecidos a los de las hadas, aunque no tejen capullos: las crías salen del cascarón totalmente formadas con una altura de dos centímetros y medio.

JARVEY

Clasificación del MM: XXX

Los jarveys viven en el Reino Unido,

Irlanda y Norteamérica. Parecen hurones enormes, salvo por el hecho de que pueden hablar. Sin embargo, una verdadera conversación está más allá de la inteligencia del jarvey, que tiene la costumbre de hablar torrencialmente con frases cortas y, a menudo, groseras. Los jarveys habitan en su mayoría bajo tierra, donde persiguen a los gnomos, aunque también comen ratas, topos y ratones.

JOBBERKNOLL

Clasificación del MM: XX

El jobberknoll es un pájaro menudo de color azul moteado, que se alimenta de pequeños insectos y está afincado en América y el norte de Europa. No emite ningún sonido hasta su muerte; en ese momento, lanza un grito que reproduce en sentido inverso todo lo que el jobberknoll ha oído en su vida. Las plumas de este animal se utilizan en sueros de la verdad y pociones desmemorizantes.

KAPPA

Clasificación del MM: XXXX

Snape siempre ha leído esto

El kappa es un demonio acuático japonés habita en lagos y ríos poco profundos. A menudo se dice que tiene la apariencia de un mono con escamas de pez en lugar de piel; además, tiene un hueco en la coronilla donde lleva agua. El kappa se alimenta de sangre humana, pero se puede evitar que hiera a una persona arrojándole un pepino que tenga grabado el nombre de esa persona. En una confrontación, el mago debe engañar al kappa para que lo salude; si el demonio pica, al inclinar la cabeza se derramará el agua del agujero de su

cabeza y perderá toda su fuerza.

KELPIE

Clasificación del MM: XXXX

Este demonio del agua del agua del Reino Unido e Irlanda puede adoptar varias formas, aunque lo más frecuente es que aparezca con el aspecto de un caballo con crines de junco. Seduce a los incautos para que lo monten y,

después, los lleva directamente al fondo del río o del lago, donde los devora y deja que las vísceras floten hasta la superficie. La forma de vencer a un kelpie es pasarle una brida por la cabeza con un encantamiento de colocación, con lo que se vuelven dóciles y mansos.

El kelpie más grande del mundo se encuentra en el lago Ness, Escocia. Su forma preferida es la de la serpiente marina (véase más adelante). Investigadores de la Confederación Internacional de Magos se dieron cuenta de que no estaban tratando con una verdadera serpiente cuando vieron que

se convertía en una nutria ante la proximidad de un grupo de científicos muggles y, pasado el peligro, volvía a transformarse en una serpiente.

KNARL

Clasificación del MM: XXX

El knarl está presente en el norte de Europa y América. Los muggles suelen confundirlo con un erizo. Las dos especies son realmente similares, salvo por una importante diferencia de conducta: si se deja alimento en el jardín para un erizo, éste aceptará y

disfrutará del regalo; pero si le ofrecen comida a un knarl, éste supondrá que la gente de la casa quiere tenderle una trampa y destruirá las plantas del jardín o los ornamentos del lugar. Más de un niño muggle ha sido acusado de vandalismo cuando en realidad el culpable era un knarl ofendido.

KNEAZLE

Clasificación del MM: XXX
El kneazle es originario del Reino Unido, aunque ahora se exporta al

mundo entero. Es una criatura pequeña parecida al gato, tiene un pelaje moteado (jaspeado o a lunares), y sus orejas y cola son como las del león. El kneazle es inteligente e independiente y puede llegar a ser agresivo; aunque si se encariña con un mago o una bruja, es una excelente mascota. El kneazle tiene una misteriosa capacidad para detectar personas sospechosas o desagradables; además, sus dueños pueden confiar en que, si alguna vez se pierden, el kneazle los guiará de vuelta a casa con total seguridad. Tienen hasta un máximo de ocho crías por parto y pueden cruzarse con gatos. Hace falta una licencia para

tenerlos (como ocurre con los crups y los fwoopers). La apariencia de los kneazles es lo bastante anormal para despertar la curiosidad de los muggles.

LEPRECHAUN

(También conocido como «clauricorn»)
Clasificación del MM: XXX
El leprechaun es más inteligente que las hadas y menos malicioso que el imp, los duendecillos o la doxy; pero aun así es pícaro. Se encuentra solamente en Irlanda, puede superar los quince centímetros de altura y es de color

verde. Se sabe que hace toscas vestimentas a partir de hojas. Únicos entre la «gente pequeña», los leprechauns pueden hablar, aunque nunca han solicitado que los clasifiquen como «seres». El leprechaun tiene crías y vive principalmente en bosques y zonas arboladas, aunque disfruta llamando la atención de los muggles y, en consecuencia, destaca casi tanto como las hadas en su literatura para niños. Los leprechauns producen una sustancia idéntica al oro que se desvanece al cabo de unas horas, lo que les causa mucha hilaridad. Los leprechauns comen hojas y, pese a

reputación de bromistas, no consta que hayan echo ningún daño grave a seres humanos.

pues a mí, ninguna R.W.

LETHIFOLD

(También conocido como «mortaja viviente»)

Clasificación del MM: XXXXX

El lethifold es una criatura que escasea, afortunadamente, y está localizada en climas tropicales. Parece una capa negra, se arrastra por la tierra durante la

noche y tiene algo más de un centímetro de espesor, aunque es más grueso si acaba de matar a una víctima y la está digiriendo. El relato más antiguo que tenemos sobre un lethifold lo escribió el mago Flavius Belby, quien tuvo la suerte de sobrevivir a un ataque de dicha criatura en 1782, mientras estaba de vacaciones en Papúa-Nueva Guinea.

> *Cerca de la una de la madrugada, cuando por fin empezaba a dormirme, oí un susurro cerca de mí. Creyendo que no serían más que las hojas del árbol de fuera, me di la*

vuelta en la cama. De espaldas a la ventana, pude ver lo que parecía una sombra negra e informe que se deslizaba por debajo de la puerta de mi dormitorio.

Permanecí inmóvil mientras trataba de adivinar, adormilado, qué producía esa sombra en mi habitación, iluminada sólo por la luna. No hay duda de que mi estatismo hizo creer al lethifold que su potencial víctima estaba dormida.

Para mi horror, la sombra

comenzó a trepar por la cama y sentí su leve peso sobre mí. No parecía más que una capa negra ondulante, cuyos bordes se agitaban mientras se deslizaba hacia mí. Paralizado por el miedo, sentí su tacto viscoso sobre el mentón antes de incorporarme con un respingo.

Esa cosa intentó ahogarme, pues se deslizaba inexorablemente sobre mi rostro, sobre la boca y la nariz, pero yo seguía luchando, mientras sentía un frío que me

envolvía. Incapaz de gritar para pedir ayuda, busqué a tientas mi varita. Estaba mareado, la cosa me había cubierto la cara y no podía respirar.

Me concentré con todas mis fuerzas en el encantamiento estupefactor, pero no me valió para dominar a la criatura (y eso que arrancó un pedazo de la puerta de mi dormitorio); de modo que probé con el maleficio obstaculizador, que tampoco sirvió para nada. Sin dejar de forcejear frenéticamente, rodé hacia un

costado y caí pesadamente al suelo, ya envuelto completamente por el lethifold.
Me estaba asfixiando y sabía que iba a perder totalmente el sentido. Desesperado, reuní mis últimas fuerzas. Apartando la varita lejos de mí, clavándola en los mortales pliegues de la criatura, reviví en mi memoria el día en que fui elegido presidente del club local de gobstones y efectué el encantamiento patronus.
Casi de inmediato volví a sentir el aire fresco en la cara. Alcé la

mirada y vi que la sombra mortal salía despedida por encima de los cuernos de mi patronus. Voló a través de la habitación y se deslizó rápidamente hasta desaparecer de mi vista.

Tal y como Belby revela tan dramáticamente, el patronus es el único encantamiento conocido para repeler a un lethifold. Sin embargo, ya que generalmente ataca a los que duermen, sus víctimas rara vez tienen la posibilidad de usar magia alguna contra él. En cuanto consigue ahogar a su presa

definitivamente, el lethifold digiere su comida allí mismo, en la cama. Después, abandona la casa con una silueta un poco más espesa e inflada que antes sin dejar ningún rastro, ni de sí mismo ni de su victima.[22]

LOBALUG

Clasificación del MM: XXX

El lobalug se encuentra en el fondo del mar del Norte. Es una criatura simple, de veinticinco centímetros de largo, que está compuesta de una trompa gruesa y

una bolsa de veneno. Cuando lo amenazan, el lobalug contrae su bolsa de veneno y echa un chorro sobre su atacante. La gente del agua emplea al lobalug como arma y se sabe que algunos magos le extraían el veneno para usarlo en pociones, aunque hoy esta práctica está estrictamente controlada.

MACKLED MALACLAW

Clasificación del MM: XXX
El malaclaw es una criatura que habita

en la tierra, la mayoría en las costas rocosas de Europa. A pesar de su semejanza con la langosta, nunca debe comerse, ya que su carne no es apta para el consumo humano y puede producir fiebre alta y una erupción verdosa de aspecto desagradable.

El malaclaw puede alcanzar una longitud de treinta centímetros y es gris claro con manchas de un verde intenso. Come pequeños crustáceos, pero también trata de atrapar presas más grandes. El mordisco del malaclaw tiene un efecto secundario poco común: hace que la víctima tenga muy mala suerte durante una semana. Si le muerde una de

estas criaturas, procure suspender todas las apuestas, juegos y empresas especulativas que tenga en curso, ya que son la clase de actividades que, con total seguridad, salen de la peor manera posible para la víctima del malaclaw.

MANTÍCORA

Clasificación del MM: XXXXX

La mantícora es una bestia griega sumamente peligrosa. Posee la cabeza de un hombre, el cuerpo de un león y la cola de un escorpión. Tan peligrosa y rara de encontrar como una quimera, la

mantícora es conocida por canturrear suavemente mientras devora a su presa. La piel de la mantícora repele casi todos los encantamientos conocidos y la picadura de su aguijón causa una muerte instantánea.

MOKE

Clasificación del MM: XXX

El moke es un lagarto verde plateado que alcanza veinticinco centímetros de largo y se encuentra por todo el Reino Unido e Irlanda. Tiene la habilidad de

encogerse a voluntad y, en consecuencia, nunca ha sido detectado por los muggles. Su piel es muy apreciada en la comunidad mágica para la fabricación de carteras y monederos, porque el material escamoso se contrae cuando se aproxima un desconocido, justo como hacían los verdaderos dueños de la piel con su cuerpo.

Los monederos de piel de moke son, por lo tanto, muy difíciles de localizar para los ladrones.

MOONCALF

Clasificación del MM: XX

El mooncalf es una criatura extremadamente tímida que emerge de su madriguera sólo cuando hay luna llena. Su cuerpo es suave y de color gris pálido, tiene ojos redondos y saltones en la punta de la cabeza y cuatro patas largas y delgadas que acaban en unos enormes pies planos. Alzados sobre sus patas traseras, realizan complicadas danzas a la luz de la luna en zonas aisladas. Se cree que se trata de un preludio al apareamiento.

A menudo trazan intrincados dibujos geométricos en campos de trigo, para gran desconcierto de los muggles.

Observar la danza de los mooncalfs es una experiencia fascinante y a veces provechosa, porque, si se recolecta su estiércol plateado antes de que salga el sol y se echa encima de hierba mágica y parterres de flores, las plantas crecen muy rápido y se vuelven muy fuertes. Los mooncalfs están por todo el mundo.

MURTLAP

Clasificación del MM: XXX

El murtlap es una criatura con apariencia de rata que se encuentra en

zonas costeras del Reino Unido. Tiene una excrecencia sobre el lomo que se asemeja a una anémona de mar. Esas protuberancias son encurtidas para su consumo, pues confieren resistencia ante las maldiciones y el mal de ojo, aunque el consumo excesivo provoca la aparición de un vello púrpura en las orejas bastante antiestético. Los murtlaps comen crustáceos; también le hincan el diente a los pies de cualquiera lo bastante tonto para pisarlos.

NOGTAIL

Clasificación del MM: XXX

Los nogtails son demonios que se encuentran en zonas rurales a lo largo de Rusia, el resto de Europa y América. Parecen lechones mal desarrollados con colas gruesas y cortas, patas largas y ojos negros y entrecerrados. El nogtail se cuela furtivamente en una pocilga y mama de una cerda común junto con las verdaderas crías. Cuanto más tiempo permanezca sin ser detectado y más se le deje crecer, mayor será la ruina de la granja en la que ha entrado.

El nogtail es excepcionalmente rápido y difícil de atrapar, aunque si un perro totalmente blanco lo persigue más allá

de los límites de la granja, nunca regresará. El Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas (en concreto, la Subdivisión de Plagas) tiene una docena de sabuesos albinos entrenados para ese propósito.

NUNDU

Clasificación del MM: XXXXX
Esta bestia del este de África puede considerarse la más peligrosa del mundo. Es un gigantesco leopardo que se mueve silenciosamente pese a su tamaño y cuyo aliento causa

enfermedades tan virulentas que pueden aniquilar poblaciones enteras. Nunca ha sido dominado por menos de cien magos capacitados bien coordinados.

OCCAMY

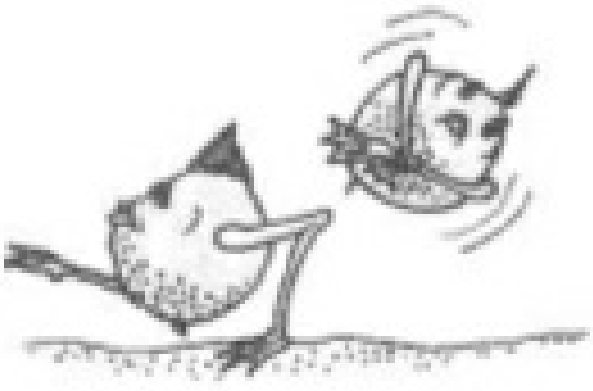
Clasificación del MM: XXXX

El occamy se encuentra en Extremo Oriente y en la India. Es una criatura con plumas, dos patas, alas y cuerpo sinuoso; puede alcanzar una longitud de cuatro metros y medio. Se alimenta principalmente de ratas y pájaros,

aunque de vez en cuando caza monos. El occamy es agresivo con todos los que se le acercan, en especial si percibe que son una amenaza para sus huevos, cuya cáscara está hecha de la más suave y pura plata.

PLIMPY

Clasificación del MM: XXX



El plimpy es un pez esférico y moteado

que se distingue por sus dos patas largas y elásticas, que terminan en dedos palmeados. Habita en lagos profundos y suele merodear por el fondo en busca de alimento, preferentemente caracoles de agua dulce. El plimpy no es particularmente peligroso, aunque puede morder los pies y la ropa de los nadadores. La gente del agua los considera una plaga y, para deshacerse de ellos, les atan las patas y hacen un nudo con ellas; entonces el plimpy es arrastrado por la corriente, incapaz de controlar su rumbo, y no regresa hasta haberse desatado, lo que puede llevarle horas.

POGREBIN

Clasificación del MM: XXX

El pogrebin es un demonio ruso, de unos escasos treinta centímetros de alto, con cuerpo peludo y una cabeza de tamaño exagerado, calva y gris. Cuando se agacha, parece una piedra brillante y redonda. Los pogrebins se sienten atraídos por los seres humanos y disfrutan siguiéndolos; se ocultan en la sombra de su presa y se agachan rápidamente cuando el dueño de la sombra se da la vuelta. Si un pogrebin

consigue seguir a una persona durante muchas horas, una sensación de gran futilidad se apodera de su presa, quien finalmente caerá en un estado de letargo y desesperación. Cuando la víctima deja de caminar y cae de rodillas para llorar por la falta de sentido de todo, el pogrebin le salta encima y trata de devorarla. Sin embargo, es fácil repeler al pogrebin con maleficios sencillos o un encantamiento estupefactor. Se ha comprobado que una buena patada también resulta efectiva.

PORLOCK

Clasificación del MM: XX

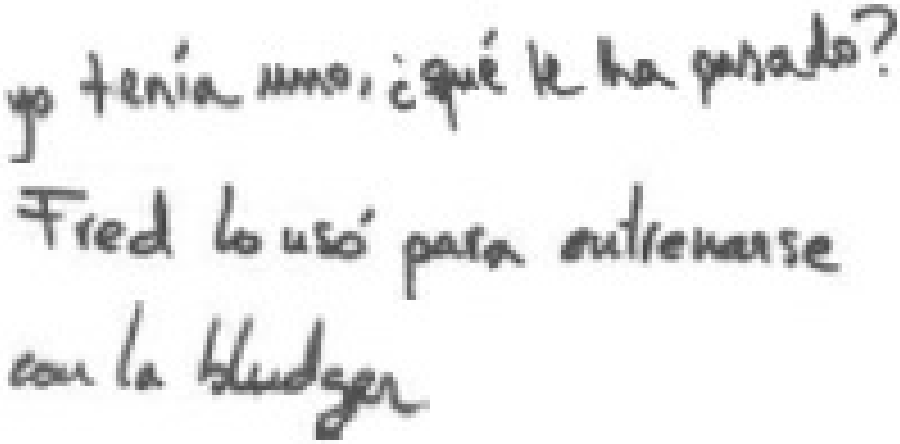
El porlock es un guardián de caballos que se encuentra en Dorset, Inglaterra, y en el sur de Irlanda. Está cubierto por un pelaje hirsuto, tiene una gran cantidad de pelo áspero en la cabeza y una nariz excepcionalmente larga. Camina sobre dos patas de pezuñas hendidas. Los brazos son pequeños y terminan en cuatro dedos rechonchos. Los adultos alcanzan unos sesenta centímetros de altura y se alimentan de pasto.

El porlock es tímido y vive para cuidar caballos. Lo podemos encontrar acurrucado en la paja de los establos o

cobijándose en medio de la manada que protege. Desconfía de los humanos, de los que se esconde.

PUFFSKEIN

Clasificación del MM: XX



El puffskein se encuentra por todo el mundo. De forma esférica y cubierto por un pelaje suave, de color natillas, es una criatura dócil que no se opone a que lo

mimen ni a que la gente juegue con él lanzándoselo de unas manos a otras. Es muy fácil de cuidar y cuando está contento emite un ronroneo. De vez en cuando, una lengua muy larga, rosada y fina sale de las profundidades del puffskein y se desliza por toda la casa para buscar alimento. Esta criatura es un barrendero que come desde sobras hasta arañas, pero tiene una particular afición por meter la lengua en la nariz de los magos que están durmiendo para comerse sus <<albondiguillas>>. Esa tendencia ha hecho que el puffskein sea muy querido por varias generaciones de niños magos y que siga siendo una de las

mascotas mágicas preferidas.

QUIMERA

Clasificación del MM: XXXXX

La quimera es un extraño monstruo griego con cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón. Malvada y sedienta de sangre, es terriblemente peligrosa. Hay un solo caso conocido de alguien que pudiera matar a una quimera, y el desafortunado mago que lo logró cayó de su caballo alado (véase antes) poco después, agotado por el esfuerzo, y murió. Los huevos de

quimera están clasificados como Bienes No Comerciables Clase A.

QUINTAPED

(También conocido como «Hairy MacBoon»)
Clasificación del MM: XXXXX

El quintaped es una bestia carnívora sumamente peligrosa que muestra

predilección por la carne humana. Su cuerpo achatado está cubierto con grueso pelo castaño rojizo, igual que sus cinco patas de pies deformes. El quintaped se encuentra solamente en la isla de Drear, mar adentro desde la costa más septentrional de Escocia. Esta bestia es la razón de que Drear haya sido encantada para que sea inmarcable. La leyenda dice que la isla de Drear estaba poblada por dos familias de magos, los McClivert y los MacBoon. Dugald, jefe del clan McClivert, y Quintius, jefe del clan MacBoon, se enfrentaron completamente borrachos en un duelo de magia y, supuestamente,

Dugald cayó muerto en el enfrentamiento. Como venganza, dice el relato, un grupo de los McClivert rodeó una noche las viviendas de los MacBoon y los transformaron a todos en unas monstruosas criaturas de cinco patas.

Ls McClivert se dieron cuenta demasiado tarde de que los MacBoon transformados eran infinitamente más peligrosos en ese estado que en su forma humana (los MacBoon tenían fama de ser muy ineptos para la magia).

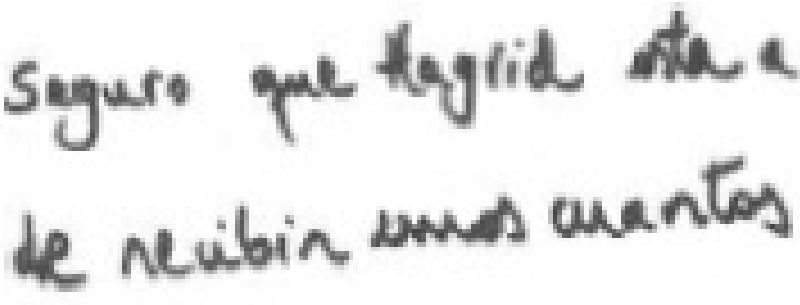
Por si fuera poco, los MacBoon se resistieron a todos los empeños por devolverles su forma original. Los monstruos mataron uno por uno a todos

los McClivert hasta que no quedaron humanos en la isla. Sólo entonces los monstruos MacBoon comprendieron que, sin alguien que pudiera blandir una varita, estaban condenados a permanecer de aquella forma para siempre.

Si esta historia es verdadera o no, nunca lo sabremos. Lo cierto es que no quedan McClivert ni MacBoon para contamos lo que sucedió con sus antepasados.

Los quintapeds no pueden hablar. Se han resistido tenazmente a todos los intentos que el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas ha llevado a cabo para capturar un

espécimen y destransformarlo. Así que debemos suponer que si hay, como su nombre popular sugiere, Hairy MacBoons, éstos están contentos de pasar el resto de sus días como criaturas.



RÁMORA

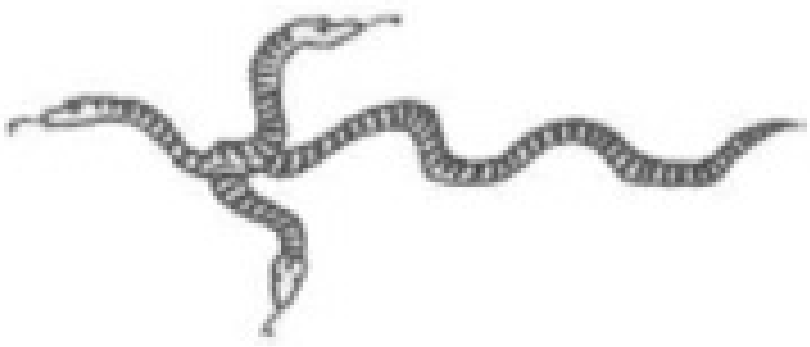
Clasificación del MM: XX

La rámora es un pez plateado que vive en las aguas del océano índico. Tiene

propiedades mágicas portentosas, pueden anclar barcos y es el guardián de los navegantes. La rámora es muy estimada por la Confederación Internacional de Magos, que ha dictado muchas leyes para protegerla de magos cazadores furtivos.

RUNESPOOR

Clasificación del MM: XXXX



La runespoor es originaria del pequeño país africano de Burkina Faso. Es una serpiente de tres cabezas cuya longitud varía entre un metro y ochenta centímetros y dos metros y diez centímetros. Debido a su piel, de un naranja subido con listas negras, la runespoor es muy fácil de distinguir; por eso, el Ministerio de Magia de Burkina Faso ha designado ciertos bosques inmarcables para su uso exclusivo.

Aunque no es de por sí una bestia particularmente maligna, la runespoor fue la mascota favorita de los magos tenebrosos, sin duda a causa de su aspecto impresionante y atemorizador.

Debemos nuestra comprensión de los curiosos hábitos de estas serpientes a unos pocos magos: dueños de runespoors que hablaban pársel y charlaron con ellas. Se deduce por sus observaciones que cada una de las cabezas de la runespoor sirve para un propósito diferente. La cabeza izquierda (vista por el mago que enfrenta a la runespoor) se dedica a planificar. Decide adónde debe ir la serpiente y qué debe hacer a continuación. La cabeza del medio es la soñadora (las runespoors pueden permanecer inmóviles durante días, ensimismadas en fantasías y visiones maravillosas). La

cabeza derecha es la crítica y evalúa los esfuerzos de las cabezas izquierda y central con un siseo continuo e irritante. Los colmillos de la cabeza derecha son extremadamente venenosos. Este reptil no suele vivir mucho tiempo porque las cabezas se atacan entre sí. Es habitual ver una runespoor a la que le falta la cabeza derecha porque las otras dos se asociaron para arrancarla a dentelladas.
La runespoor pone los huevos a través de la boca; es la única bestia mágica que lo hace.
Sus huevos son muy preciados en la producción de pociones estimulantes de la agilidad mental. El mercado negro de

huevos de runespoor, y de la misma serpiente, viene prosperando desde hace varios siglos.

SALAMANDRA

Clasificación del MM: XXX

La salamandra es un pequeño lagarto que habita en el fuego y se alimenta de las llamas. Su piel, de un blanco refulgente, adquiere una pigmentación azul o escarlata dependiendo del calor del fuego en que aparece. Estos reptiles pueden sobrevivir hasta seis horas fuera del fuego si se les administra pimienta

cada poco tiempo. Vivirán tanto tiempo como arda el fuego del que hayan surgido. La sangre de salamandra tiene prodigiosas propiedades curativas y restauradoras.

SERPIENTE MARINA

Clasificación del MM: XXX

Las serpientes marinas se encuentran en el Atlántico, el Pacífico y el Mediterráneo. Aunque tienen una apariencia alarmante, no se sabe de

ninguna que haya matado a personas, pese a los histéricos relatos de los muggles sobre su conducta feroz. Pueden alcanzar una longitud de treinta metros, y tienen una cabeza que se asemeja a la de un caballo y un cuerpo largo que entra y sale de la superficie en curvas que recuerdan a una cordillera.

SHRAKE

Clasificación del MM: XXX

Es un pez cubierto enteramente de espinas que se encuentra en el océano Atlántico. Se cree que el primer banco

de shrakes fue creado como revancha contra un muggle pescador que insultó a un grupo de magos navegantes a principios del siglo XIX. Desde ese día, todos los muggles que pescan en esa parte del océano acaban con las redes rotas y vacías por culpa de los shrakes que nadan en las profundidades.

SNIDGET

Clasificación del MM: XXXX[23]

El snidget dorado es un pájaro muy escaso y protegido. Su cuerpo es

totalmente redondo; su pico, delgado y muy largo, y tiene unos ojos brillantes como rubíes que además son del mismo color. El snidget dorado tiene un vuelo extraordinariamente rápido y puede cambiar de dirección con habilidad y velocidad pasmosas gracias a las articulaciones giratorias de sus alas.

Las plumas y los ojos del snidget dorado son tan valiosos que en una época hubo verdadero peligro de que los magos los cazaran hasta su extinción. Ese riesgo se reconoció a tiempo y se protegió la especie; el factor de prevención más importante consistió en sustituir el snidget por la snitch dorada en el juego

el quidditch.[24] Hoy existen reservas de snidgets por todo el mundo.

STREELER

Clasificación del MM: XXX

El streeler es un caracol gigante que cambia de color cada hora y deja tras sí un rastro tan venenoso que a su paso quema y destruye toda la vegetación. Es oriundo de varios países de África, aunque ha sido criado con éxito por magos de Europa, Asia y América. Es mascota de aquellos que disfrutan de sus

cambios de color caleidoscópicos, y su veneno es una de las pocas sustancias conocidas que matan horklumps.

TEBO

Clasificación del MM: XXXX

El tebo es un jabalí de color ceniza que se halla en Zaire y el vecino Congo. Tiene la habilidad de volverse invisible, así que atraparlo es una tarea complicada (como también lo es esquivarlo cuando carga), y resulta muy peligroso.

El cuero del tebo es muy apreciado por

los magos para la fabricación de ropa y escudos protectores.

TROLL

Clasificación del MM: XXXX

El troll es una criatura temible que mide alrededor de tres metros y medio y pesa más de una tonelada. De él destacan tanto su fuerza como su estupidez: ambas son prodigiosas; a menudo, es violento e

impredecible. Los trolls surgieron en Escandinavia, pero en la actualidad los podemos encontrar en el Reino Unido, Irlanda y otras zonas del norte de Europa. Por lo común, los trolls conversan mediante unos gruñidos que parecen constituir un lenguaje primitivo, aunque algunos entienden e incluso hablan unas pocas y simples palabras de lenguas humanas. Los más inteligentes fueron entrenados como guardianes.

Hay tres clases de trolls: de montaña, de bosque y de río. El troll de montaña es el más grande y maligno. No tiene pelo y su piel es de un gris pálido. El troll de bosque tiene la piel de un verde pálido y

algunos tienen pelo, que es verde o castaño, fino y desgreñado. El troll de río tiene cuernos cortos y puede ser peludo. Tiene una piel purpúrea y suele acechar debajo de los puentes. Los trolls comen carne cruda y prácticamente les da igual de dónde salga; no le hacen ascos a nada, cazan desde animales salvajes hasta personas.

UNICORNIO

Clasificación del MM: XXXX[25]
El unicornio es un hermoso animal que

habita en bosques del norte de Europa. Este caballo luce un cuerno y, cuando es adulto, su piel es de un blanco purísimo, aunque al principio los potrillos son dorados y se vuelven plateados antes de alcanzar la madurez. El cuerno, la sangre y el pelo del unicornio tienen cualidades mágicas muy poderosas.[26] En general, evitan el contacto con seres humanos, se muestran más dispuestos a dejar que se les acerque una bruja que un mago, y tienen un galope tan veloz que son muy difíciles de capturar.

URO

Clasificación del MM: XXXX

Es un buey gigante con el pellejo dorado del que hay muy pocos ejemplares, diseminados en los desiertos de Norteamérica y en el Lejano Oriente. Si alguien bebe sangre de uro, adquiere una fuerza inmensa, pero es tan difícil de conseguir que los suministros son insignificantes y rara vez se encuentran a la venta en el mercado.

YETI

(También conocido como «pies grandes» y «abominable hombre de las nieves»)

Clasificación del MM: XXXX

Nativos del Tíbet, se cree que los yetis son parientes de los trolls, aunque nadie se ha acercado lo bastante a uno para realizar un examen concluyente. Miden hasta cuatro metros y medio y están cubiertos de pies a cabeza por un pelaje blanco como la misma nieve. Los yetis devoran todo lo que se cruza en su camino, aun que temen el fuego y pueden ser rechazados por magos capacitados.

CHUDLEY CANNONS

Notas

[1] El Consejo de Magos precedió al Ministerio de Magia.

[2] Se hizo una excepción con los fantasmas, quienes afirmaron que era una falta de delicadeza clasificarlos como «seres» cuando era evidente que ellos «habían sido». Por lo tanto, Stump creó las tres divisiones del Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas que existen hoy: la División de Bestias, la División de Seres y la División de Espíritus.

[3] Los centauros estaban en contra de

algunas de las criaturas con las que debían compartir el estatuto de «seres». tales como arpías y vampiros, y declararon que ellos manejarían sus propios asuntos, separados de los magos. Un año más tarde la gente del agua solicitó lo mismo. El Ministerio de Magia aceptó sus peticiones de mala gana. Pese a que existe una Oficina de Coordinación de Centauros en la División de Bestias del Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas, ningún centauro la ha usado jamás. De hecho, «ser enviado a la Oficina de Centauros» se ha convertido en una broma interna del Departamento

que significa que la persona en cuestión será despedida muy pronto.

[4] Quienes estén interesados en una narración completa de este período particularmente sangriento de la historia de los magos, deberían consultar Una historia de la magia, de Bathilda Bagshot (Little Red Books, 1947).

[5] Se convenció a delegaciones de centauros, gente del agua y duendes de que asistieran a la reunión.

[6] Acuerdo que no suscribieron los duendes.

[7] En su libro de 1972, Muggles que se dan cuenta, Blenheim Stalk afirma que algunos residentes de Ilfracombe

escaparon al encantamiento desmemorizante masivo. "Aún hoy, un muggle llamado Dirk el Cuentista recorre los bares de toda la costa sur explicando cómo un "sucio y enorme lagarto volador" le pinchó la colchoneta.»

[8] Para una fascinante investigación sobre esta afortunada tendencia de los muggles, el lector podría consultar La filosofía de lo terrenal: por qué los muggles prefieren no saber, del profesor Mordicus Egg (Dust & Mildewe, 1963).

[9] El departamento con más personal del Ministerio de Magia es el Departamento de Seguridad Mágica. En

cierto sentido, los seis departamentos restantes responden ante él, con la posible excepción del Departamento de Misterios.

[10] Cuando se convierte una zona de terreno en «inmarcable», resulta imposible representarla en un mapa.

[11] Las criaturas que poseen la habilidad del lenguaje rara vez la han adquirido por sus propios medios; el jarvey es una excepción. La Prohibición de la Reproducción Experimental no entró en vigor hasta este siglo, mucho después de que se informara del descubrimiento de la acromántula, que tuvo lugar en 1794.

[12] Cualquier fuego al que se le echa una sustancia mágica como polvos flu.

[13] Está documentado que Uric el Excéntrico dormía en una habitación con por lo menos cincuenta augureys domesticados. Durante un invierno particularmente húmedo, el gemido de las aves terminó por convencer a Uric de que se había muerto y era un fantasma. Sus consecuentes intentos de atravesar las paredes de la casa tuvieron por resultado lo que su biógrafo Radolphus Pittiman describe como una contusión que seguía inflamada diez días después.

[14] Véase Por qué no morí cuando el

augurey cantó, de Gulliver Pokeby, 1824 (Little Red Books).

[15] El centauro recibe la clasificación XXXX, no porque sea excesivamente agresivo, sino porque debe ser tratado con gran respeto. Hay que hacer esta misma consideración con la gente del agua y el unicornio.

[16] Se ha comprobado que, cuando no hay magia cerca, los chizpurfles atacan objetos eléctricos por dentro (para una mejor comprensión de lo que es la electricidad, véase Vida doméstica y costumbres sociales de los muggles británicos, de Wilhelm Wigworthy, Little Red Books, 1987). Los estragos

de los chizpurfles explican los intrigantes fallos de muchos artefactos eléctricos relativamente nuevos de los muggles.

[17] El fénix tiene la clasificación XXXX, no porque sea agresivo, sino porque muy pocos magos han logrado domesticarlo.

[18] Uric el Excéntrico intentó demostrar cierta vez que el canto del fwooper era en realidad beneficioso para la salud y lo escuchó durante tres meses sin interrupción. Desgraciadamente, el Consejo de Magos, al que informó de sus descubrimientos, no se dejó convencer

ya que Uric acudió al encuentro vestido únicamente con un peluquín; al inspeccionar de cerca el peluquín, éste resultó ser un tejón muerto.

[19] Véase la nota donde se explica la clasificación del centauro.

[20] Los muggles sienten gran debilidad por las hadas, a las que representan en una gran variedad de cuentos escritos para sus hijos. En esos «cuentos de hadas» aparecen seres alados con personalidades bien definidas, que tienen la capacidad de conversar como los humanos (aunque a menudo lo hacen de una manera asquerosa mente sentimental). Las

hadas, tal como las imaginan los muggles, habitan en pequeñas viviendas formadas con pétalos de flores, en setas vaciadas por dentro o en sitios por el estilo. Con frecuencia, se las representa llevando varitas mágicas. De todas las criaturas mágicas, se puede decir que las hadas son las que han tenido mejor prensa entre los muggles.

[21] Obviamente, esta clasificación se aplica cuando el hombre lobo sufre la metamorfosis. Cuando no hay luna llena, el hombre lobo es tan inofensivo como cualquier otra persona. Para conocer el estremecedor relato de la lucha de un mago contra su licantropía, léase el

clásico anónimo Hocico peludo, corazón humano (Whizz Hard Books, 1975).

[22] La cantidad de víctimas del lethifold es casi imposible de calcular, ya que no deja pistas tras de sí. Más fácil de calcular es el número de magos que, en beneficio de propósitos particulares y deshonestos, han fingido haber sido asesinados por lethifolds. El caso más reciente se remonta a 1973, cuando el mago Janus Thickey desapareció: sólo había una nota escrita a toda prisa, en la mesilla, y decía: .Oh, no, un lethifold me ha atacado por sorpresa, me estoy asfixiando.» Convencidos por la cama vacía y limpia

de que esa criatura había matado a Janus, su esposa e hijos se sumieron en un período de luto riguroso que fue violentamente suspendido cuando el mago fue descubierto viviendo, a unos ocho kilómetros de allí, con la propietaria de El Dragón Verde.

[23] El snidget dorado no es peligroso. Recibe la clasificación XXXX porque está prohibido capturarlos o hacerles daño; esos delitos se castigan con multas cuantiosas.

[24] Quien esté interesado en el papel que desempeñó el snidget dorado en el desarrollo del quidditch debería consultar Quidditch a través de los

tiempos, de Kennilworthy Whisp (Whizz Hard Books, 1952).

[25] Véase la nota donde se explica la clasificación del centauro.

[26] Los unicornios, al igual que las hadas, tienen muy buena prensa entre los muggles, y en este caso está justificada.